BU AY 2 CD VERİYORUZ!

PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

HALF-LIFE YENİ AKIM!

Yeni *Half-Life* oyunlarının TÜMÜYLE ilgili BİLMEK İSTEDİĞİNİZ HERŞEY...

kenan9593

TEAM FORTRESS 2

Aklınızı başınızdan alacak yeni görüntüler

OPPOSING FORCE

Derinlemesine incelemesi ve tam çözümü

RPG ÖZEL

Baldur's Gate II, Diablo II'ye karşı Chris Taylor'ın yeni bombası ve beklenen oyunlara bir bakış!

TAM 38 İNCELEME

POSTER QUAKE III ARENA ULTIMA ASCENSION

www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 17 • ŞUBAT 2000
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.750.000 TL)
ISSN 1302 - 0129



2 CD-ROM HEDİYELİ

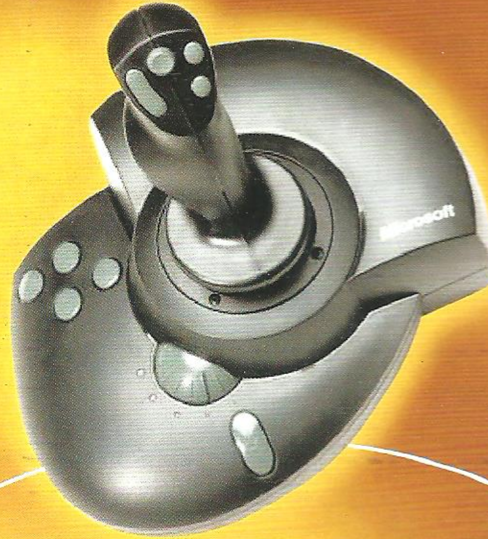
Oyundaki performansının mükemmel olması pratik yapmak yetmez...

Sana mükemmel



Microsoft SideWinder Game Pad Pro

Game Pad Pro'da kullanılan çift hassasiyetli d-pad ile oyun oynarken aynı anda dijital kontrolü ve dengeyi sağlaman çok kolay... Dijital olma özelliği, sana hareketleri tam istediğin gibi yani 'anında' yapma olanağı veriyor. Hem de yumuşak ve oranlı joystick tarzı sayesinde, hâkimiyetini hiçbir zaman kaybetmeden... Game Pad Pro'nun bu yetenekleri, onu spor, yarış, dövüş ve aksiyon oyunlarının ideal aracı yapıyor!



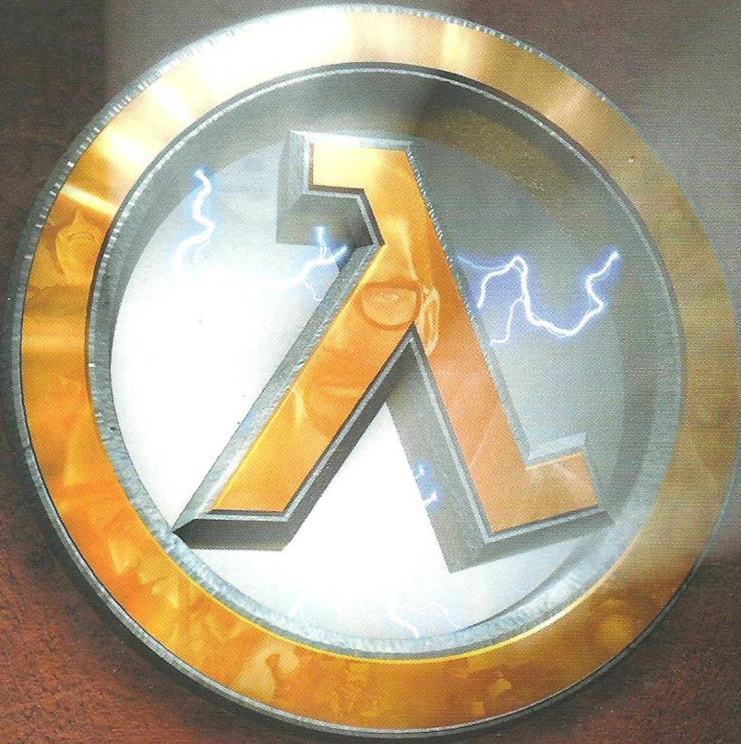
Microsoft SideWinder Force Feedback Pro Joystick

Kendini maceranın tam kalbine taşı... Çubuk üstündeki 16 bit'lik işlemci, hareketlere eşzamanlı destek sağlayarak bütün sarsılmaları, titremeleri, patlamaları tüm gerçekliğiyle terli avuçlarına taşıyacak. Yaptığın her hareketin gücünü, avcunun içinde hissedeceksin! Hayatını tehlikeye atmak üzereyken, tam da ihtiyacın olan şey bu değil mi?

Kazanmak için oyna.

kenan9593

PC GAMER TÜRKİYE
YIL 2 • SAYI 17 • ŞUBAT 2000



Half-Life: YENİ AKIM

s.35

Kapak Konusu

35 Team Fortress 2 ile ilgili daha çok şey istiyormusunuz? Problem değil çünkü bizde var. Opposing Force'a bir bakış ve adım adım oyun rehberine ihtiyacınızmı var? Her şeyiyle sayfa 60'ta hazır ! Half-Life 2 ile ilgili haber bulmak için ölüyor musunuz? Aradıklarınız bizde. Half-Life ile ilgili en son mod'ları ve dedikoduları merakmı ediyorsunuz? Doğru yerdesiniz. Eee daha ne bekliyorsunuz? Dalın içeri!

Dosya

Roleplaying Kıyameti

47 Roleplaying türünün yeniden dirilişi hiç bir yavaşlama göstermiyor. Dungeon Siege, Baldur's Gate II gibi iddialı başlıkların yolda olması, bu senenin roleplaying hayranları için bir başka harika yıl olacağını gösteriyor. Hepsi içeride sizi bekliyor.

Vurgunlar



16 Deus Ex
Oyun tasarım efsanesi Warren Spector bizi action/roleplaying türevi ile şaşkına çevirmek üzere.



19 Rogue Spear: Urban Operations
Bu genişleme paketi göründüğü kadar iyi mi? Bizce evet.

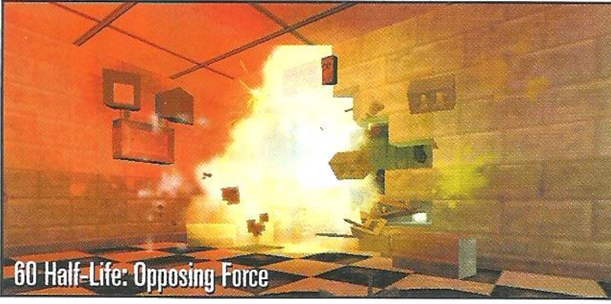


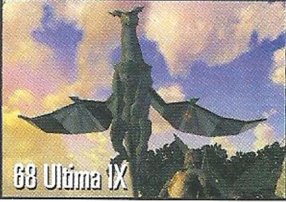
20 Theocracy
Ubisoft'un yeni real-time strateji bombası bekleneni verebilecek mi? Sizin için araştırdık.



22 Hitman
Eidos'un gelecek olan oyununda kiralık bir suikastçı rolüne bürünün. "İşe" gitmek hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!

İncelemeler


60 Half-Life: Opposing Force


68 Ultima IX


70 Unreal Tournament

90 12 O'Clock High
72 Age of Wonders
67 Asheron's Call
84 Carnivores 2
91 Championship Manager Season 99/00
92 Demolution Racer
92 Expert Pool
82 F.A. Premier League Football Manager 2000
65 Flanker 2.0
60 Half-Life: Opposing Force
66 Indiana Jones and the Infernal Machine
77 Nations
88 Odium
78 Pharaoh
85 Pro Pinball Fantastic Journey
86 Revenant
64 Sid Meier's Antietam!
89 Sim Theme Park
74 SWAT 3: Close Quarters Battle
73 TOCA 2
76 Tonic Trouble
70 Unreal Tournament
68 Ultima IX: Ascension
80 The Wheel of Time

Strateji


181 Grand Theft Auto 2

130 Opposing Force
İncelemesini okudunuz. Şimdi oyunu çözün!

137 Grand Theft Auto 2
İkinci bölümüyle bu ayki *GTA 2* dosyamızı bitiriyoruz .

Donanım



93 Donanım, bu ay da tüm hızıyla devam eden GeForce fırtınasından nasibini aldı. En son kartların incelemelerini yine bu bölümde bulacaksınız. Tabii bu arada yeni çıkacak olan Voodoo' ları da es geçmek olmaz. Bu kartlar hakkında oyuncuları bekleyen müthiş sürprizleri merak ediyorsanız, hiç vakit kaybetmeden Donanım'a bir göz atın.

Departmanlar

6 Disk Sayfaları
Demo CD'mizin içeriğini bu sayfalarda bulabilirsiniz.

24 Görgü Tanığı
Bethesda'nın gelecek oyunları hakkında, *Duke Nukem*'i seslendiren adam Jon St. John ile yaptığımız geniş kapsamlı bir röportaj bu ayki haber konumuz.

118 Uzatma Dakikaları
Cüneyt bu ay *Descent3* ve *Tiberian Sun*'ın genişleme paketlerininden bahsediyor.

120 Multiplay
Bu ay müthiş bir test sizi bekliyor. Çok eğleneceksiniz !

121 Başka Dünyalar
Bu ay Güven yine dağıtmış durumda. Gelin hep beraber bu batağa gömülelim.

122 Oyungezer
Heavy Gear II mi *Mechwarrior 3* mü? Bu ay Mert köşesinde sorguluyor.

123 Eşiktekiler
Quake III'te zorlanıyormusunuz? Ahmet size bir strateji rehberi hazırladı bile!

124 Masaüstü Generali
Heyecanla beklenen *Republic:The Revolution* hakkında bazı bilgiler ve *ruthless.com* bu ayın konuları.

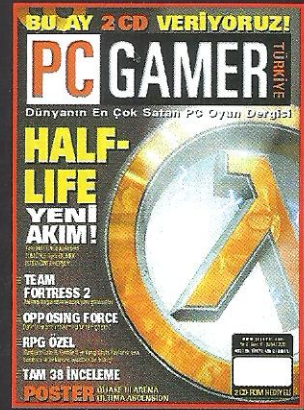
126 Ejderhanın İni
Ultima Online hakkındaki son bilgiler ve Elf'lerle ilgili küçük bir rehber Burak'ın köşesinde sizi bekliyor.

128 Teknik Direktör
Cem bu ay *Championship Manager Season 99/00* ilgili görüşlerini sizlerle paylaşmak üzere burada.

129 Sim Köşesi
Mehmet, köşesinde *MS Crimson Skies'ın yanısıra,* The Sims ve Starwars Racer'dan da bolca bahsediyor.

142 Mektuplar
Sorunlarınız diğer okuyucularımızla aynı olabilir. Bir göz atmaya ne dersiniz?

152 Gelecek Sayı
Gelecek sayımızda sizi neler bekliyor merak ediyor musunuz?



İkinci CD

Bu ay derginizi aldığınızda size yaptığımız sürpriz umarız hoşunuza gitmiştir. Siz " En kapsamlı Starateji Rehberi 2000" i okurken, biz ofiste sizin için bu sürprizi hazırlamakla meşguldük ve sessiz sedasız ikinci CD'nizi şu anda elinizde tuttuğunuz Şubat sayımızla beraber vermeye başladık.

Bundan sonra her ay derginizle beraber çift CD sahibi olacaksınız. İlk CD'nizde her zamanki gibi oyun demoları, patch'ler, add-on'lar ve tabii ki sevimli maskotumuz Coconut Monkey ilgili aradığnız herşeyi bulurken bundan böyle ikinci CD'nizde her bilgisayar kullanıcısının sahip olması gereken programları elde edebileceksiniz. Tabii ki PC Gamer'ın ikinci CD'si oyunla alakasız olamazdı; en güncel oyunların rolling demolarını da burada bulacaksınız. Ayrıca istediğiniz programları bize yazarsanız editörlerimiz onları bulacak inceleyecek ve sizin için kullanılmaya hazır bir şekilde CD'nize ekleyecekler.

Half-Life ile ilgili yeni haberlerimizde bu ayki sayımızda önemli bir yer tutuyor. Bunun yanında Roleplaying fanatikleri için özel bir dosya hazırladık. Yapım aşamasında veya bitmek üzere olan oyunlarla ilgili son haberleri derlediğimiz dosyamızda, oyuncular akıllarındaki tüm soruların cevaplarını fazlasıyla bulabilirler. Strateji sayfalarımızda Grand Theft Auto dosyamızın ikinci bölümünü de sizlere sunuyoruz. Artık oyunu bitirmemek için hiçbir bahaneniz olamaz.

PC Gamer'ın büyük ve sürprizlerle dolu renkli dünyası sizleri bekliyor. Gelecek ay görüşmek üzere...

PC GAMER-TÜRKİYE









Kalitenin Markası!..



EKSEN'den yeni yıl hediyesi; tüm EKSEN Live sistemler INTERNET hediyeli (Superonline/Turk.net) 1 ay sınırsız.

GARANTİ BANKASI TÜKETİCİ KREDİSİ İLE 3 - 6 - 9 - 12 AY VADELİ TÜRK LİRASI SATIŞLAR

İşte EKSEN Farkı



* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.
* Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl garantilidir.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.

EKSEN

BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.
No :11/1 Kadıköy - İSTANBUL
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224
e-mail:eksenbil@superonline.com
www.eksencomputer.com

STUDENT

PII / PIII INTEL® i810 AT MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4.3 GB HDD SEAGATE U.ATA / 66
On Board 3D AGP VGA (Max. 4 MB)
15" 0,28 VESTEL MPRII MONİTOR
1.44 MB FDD + MINI TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X ACER CD ROM
On Board 3D SOUND, 120 WATT SPEAKER
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	639 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	649 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	669 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	719 $

INTERNET

INTEL® i810, 100 Mhz, SIEMENS MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB HDD QUANTUM / SEAGATE U.ATA/66
On Board 3D AGP VGA (Max. 32 MB)
15" 0,28 VESTEL DIGITAL MPRII
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X ACER CD-ROM
On Board 3D SOUND,
KULAKLIK (Özel Ses Ayarlı)
10/100 Mbit PCI ETHERNET KARTI PCI
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	699 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	709 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	729 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	779 $

OFFICE

PII / PIII GIGABYTE BXC INTEL® BX 133 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB HDD QUANTUM / W.DIGITAL U.ATA/66
8 MB AGP 3D, S3 SAVAGE TV-OUT
15" 0.28 HYUNDAI 5870 / PHILIPS 105E,
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X TOSHIBA / GOLDSTAR CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + 120 W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX / MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	839 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	849 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	869 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	889 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1049 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1319 $

HOME

PII / PIII SIEMENS INTEL® BX, 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
8,4 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/ 66
32 MB AGP, 3D, S3 SAVAGE 4
15" 0.28 HYUNDAI 5870 / PHILIPS 105E
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
52X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND + 120W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX / MODEM
TV KARTI Bt 878 + RADYO+TELETEX+U.K.
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	969 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	979 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	999 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1019 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1179 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1439 $

GAME

PII / PIII ABIT BE6 2 U.DMA / 66, BX 150 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
13,1 GB QUANTUM / W.DIGITAL U.ATA/66
16 MB STB VODOO3 3000 AGP VGA TV-OUT BOX
17" 0.27 HYUNDAI OSD 7770A / PHILIPS 107E
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
10X PIONNER DVD-ROM
CREATIVE SB LIVE VALUEDIGITAL SES KARTI
800 WATT 4 POINT SURROUND SPEAKERS
56K ROCKWELL PCI V90 FAX / MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	433(128 K)	1239 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1379 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1529 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1669 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1799 $
INTEL®	PENTIUM III™	700(256 K)	2129 $

CAD - CAM

ASUS P3C 2000 INTEL® I820 U.DMA/66,AGP 4X
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
13,6 GB QUANTUM / W.D. 7200 RPM U.ATA/66
32 MB WINFAST NVIDIA GeForce 256 TV-OUT
17" 0.24 GOLDSTAR 775 FLATRON MONITOR
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X TOSHIBA /GOLDSTAR CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + 120 W SPK.
56K ROCKWELL PCI V90 FAX / MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1689 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1819 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(256 K)	1959 $
INTEL®	PENTIUM III™	667(256 K)	2099 $
INTEL®	PENTIUM III™	700(256 K)	2289 $
INTEL®	PENTIUM III™	733(256 K)	2309 $

SERVER

PII / PIII ASUS P2B-S SCSI INTEL® BX
ADAPTEC 7890 SCSI ADAPTOR Onboard
128MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
9,1 GB SCSI HDD QUANTUM 7200 RPM ATLAS-4
8 MB 3D AGP VGA
14" 0,28 HYUNDAI S 450 DIGITAL MPRII
1.44 MB FLOPY DRIVE
ATX BIG TOWER KASA - ASUS T10
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
50X ASUS CD-ROM

INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1499 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1529 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1769 $
INTEL®	PENTIUM III™	650(256 K)	1889 $
INTEL®	PENTIUM III™	700(256 K)	2099 $

Nakit ödemelerde %5 indirim

TAKSİT ÇİZELGESİ

KDV DAHİL HİÇ PEŞİNATSIZ

ÖRNEK MODELLER		PEŞİN USD	TÜRK LİRASI (x 1000 TL.)			
			3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
STUDENT	CELERON™ 400	748 $	160,000	87,000	63,000	51,000
INTERNET	CELERON™ 433	830 $	178,000	96,000	70,000	57,000
OFFICE	CELERON™ 433	993 $	213,000	115,000	83,000	68,000
HOME	PENTIUM III™ 500	1,379 $	296,000	160,000	116,000	94,000
GAME	PENTIUM III™ 500	1,789 $	384,000	208,000	150,000	122,000
CAD - CAM	PENTIUM III™ 500	1,976 $	424,000	230,000	166,000	135,000
SERVER	PENTIUM III™ 500	1,754 $	376,000	204,000	148,000	120,000

Designed by HI-R-MAN 0532 313 0168

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER;

- Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı , Ehliyet yada Pasaport)
- İkametgah Senedi
- Gelir Belgesi (Maaş bordrosu , vergi levhası yada Kira geliri olanlar için Kira kontratı fotokopisi)
- Bir adet çalışır kefil

* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Döviz kuru 510.000.TL olarak baz alınmıştır. Fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.

KREDİ KARTINA "% 0" KOMİSYON

EUROCARD MasterCard VISA

intel inside pentium III

Programlarınızı yasallaştırabilmeniz için son fırsat
Tüm Microsoft® yazılımları uygun fiyatlarla !!!

Microsoft® Yetkili satış noktası

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	010038	0100383
Pamukbank	Çarşı Kadıköy	10211091	53000092

SATIŞ TEMSİLCİLERİ

Ahmet ÖZKAN	102 - 103
Hilal ATMACA	104 - 105
Yavuz S. TAŞTEKNE	106 - 107
Barış ALTUĞ	108 - 109
Seydi YAKAN	110 - 111
Üzeyir YILDIZ	112 - 113
Yusuf KURTULUŞ	117 - 118

İşte EKSEN Oem

KREDİ KARTINA " % 0 " KOMİSYON



MAINBOARD

PII / PIII - BX VIA, AGP, Slot - LUCKTTECH - AT	58
PII / PIII - i810 - Vga (Max 4 MB) + 3D Ses - Slot / Socket 370 - TOMATO -AT	75
PII / PIII - BX, AGP, 100 MHz - VIA - Slot - PLATINUM- ATX	70
PII / PIII - Intel BX, AGP, 100 MHz - Slot - TOMATO - ATX	77
PII / PIII - Intel BX, AGP, 133 MHz - Slot - GIGABYTE - 6BXC - ATX	98
PII / PIII - Intel BX, AGP, 133 MHz - DUAL BIOS -GIGABYTE -6BX2000 -ATX	114
CELERON i810 -3D AGP Vga (Max 32 MB)+ 3D Ses -S. 370-SIEMENS-ATX	100
PII / PIII - Intel BX, AGP, 100 MHz - SIEMENS - ATX - (Futbol Topu Hediyeli)	122
PII / PIII - Intel BX, AGP, 150 MHz - U.DMA / 66 - ABIT - BE6	125
PII / PIII - Intel BX, AGP, 200 MHz - U.DMA / 66 - ABIT - BE6 - 2. Vesion	138
PII / PIII - Intel BX, AGP, 150 MHz - ASUS - P3B-F	135
PII / PIII - Intel BX, AGP + SCSI - 150 MHz - ASUS - P2B-S	349
PII / PIII - Intel i820, AGP 4X - 133 MHz - U.DMA / 66 - ASUS - P3C 2000	185

INTEL CPU

CELERON 400 - (128 Kb Cache) -Socket 370 - Boxed	74
CELERON 433 - (128 Kb Cache) -Socket 370 - Boxed	85
CELERON 466 - (128 Kb Cache) -Socket 370 - Boxed	105
CELERON 500 - (128 Kb Cache) -Socket 370 - Boxed	155
Pentium II - 400 (512 Kb L2 C) - 100 MHz - Boxed	130
Pentium III - 500 (512 Kb L2 C) - 100 MHz - Boxed	282
Pentium III - 550 (512 Kb L2 C) - 100 MHz - Boxed	395
Pentium III - 600 (512 Kb L2 C) - 100 MHz - Boxed	510
Pentium III - 600 (256 Kb C) - 100 / 133 MHz - Boxed	499
Pentium III - 650 (256 Kb C) - 100 MHz - Boxed	620
Pentium III - 667 (256 Kb C) - 133 MHz - Boxed	645
Pentium III - 700 (256 Kb C) - 100 MHz - Boxed	815

MEMORY - PC-100 Mhz

32 MB SDRAM- 168 Pin, 100 MHz, 8 ns - *** KALİTELİ !!! ***	48
64 MB SDRAM - 168 Pin, 100 MHz, 8 ns - *** KALİTELİ !!! ***	80
128 MB SDRAM - 168 Pin, 100 MHz, 8 ns - *** KALİTELİ !!! ***	165

VGA KARTLAR

4 MB AGP Vga - S3 Trio 3D/2x - UTOPIA	24
8 MB AGP Vga - S3 Trio 3D/2x - UTOPIA	33
16 MB AGP Vga, 3D/FX VOODOO BANSHEE	68
16 MB PCI Vga, 3D/FX VOODOO BANSHEE	72
16 MB AGP Vga, TNT2, S320 II - TV-Out - LEADTEK - WINFAST	125
16 MB AGP Vga, 3D/FX, VOODOO3 3000 - TV Out - STB - Boxed	145
32 MB AGP, SAVAGE 4 - UTOPIA	75
32 MB AGP, TNT2, M64 - TV-Out - PROLINK	105
32 MB AGP, TNT2 - ELSA - ERAZOR III *** YENİ ***	175
32 MB AGP, ULTRA TNT2 - TV Out - CEREATIVE	195
32 MB AGP, TNT2 - TV In/Out - ELSA - ERAZOR III PRO *** YENİ ***	230
32 MB AGP, GeFORCE 256 GPU- CREATIVE 3D Blaster	250
32 MB AGP, GeFORCE 256 GPU- ELSA ERAZOR X *** YENİ ***	265
32 MB AGP, GeFORCE 256 - TV Out - LEADTEK - WINFAST	265
32 MB AGP, GeFORCE 256 GPU -V6600, Dlx. (Gözlüklü)-TV In/Out - ASUS	335

EIDE HARD DISK

4.3 GB HDD - EIDE - Seagate - U.DMA / 66	97
6.4 GB HDD - EIDE - Western Digital - U.DMA / 66	114
8.4 GB HDD - EIDE - Seagate / Fujitsu - U.DMA / 66	115
8.4 GB HDD - EIDE - Quantum - U.DMA / 66	122
10.1 GB HDD - EIDE -Quantum / Western Digital - U.DMA / 66	135
13.1 GB HDD - EIDE - Quantum - U.DMA / 66	145
13.6 GB HDD - EIDE - Western Digital - 7200 RPM - U.DMA / 66	165
17.3 GB HDD - EIDE - Quantum - U.DMA / 66	172
18.1 GB HDD - EIDE - Western Digital- 7200 RPM - U.DMA / 66	225
20.5 GB HDD - EIDE - Western Digital- 7200 RPM - U.DMA / 66	255

SCSI HARD DISK

9.1 GB HDD - Ult.WideSCSI - LVD - 7200 RPM - Quantum - Atlas-4	325
9.1 GB HDD - U.Wide SCSI - LVD -7200 RPM - Seagate - Baracuda	445
9.1 GB HDD - U.Wide SCSI - LVD -10.000 RPM - Seagate - Cheetah	485
18.2 GB HDD - Ult.Wide SCSI- LVD - 10.000 RPM - Quantum	795
18.2 GB HDD - U.Wide SCSI - LVD -10.000 RPM - Seagate - Cheetah	865
36 GB HDD - U.Wide SCSI - LVD -10.000 RPM - Seagate - Cheetah	1885

SCSI KONTROL KARTLARI

TEKRAM 390U2W -PCI, U.Wide 68 Pin, 80 MB/sn	205
ADAPTEC-AHA 2940 Pro- Ultra Wide SCSI, 80MB/sn	220
ADAPTEC-AHA 2940 U2W - Ultra-2 Wide SCSI, 80MB/sn	374
ADAPTEC-AHA 3940 - Ultra-2 Wide SCSI, 80MB/sn	606

KASA-AT & ATX

Mini Tower Kasa - AT	22
Midi Tower Kasa - ÖZEL TASARIM - Renkli - ATX	26
Midi Tower Kasa - PHAN THAI (Çift soğutuculu)- ATX	30
Midi Tower - FELL - 404 - POWER - Renkli - ATX	48
Midi Tower - FELL - 909 - NEXT - Renkli - ATX	58
Midi Tower - ACCENT - 900 - MILLENNIUM - ATX	58
Midi Tower-(CE Onaylı) - ATX - ASUS / T-5	68
Midi Tower-(CE Onaylı) - ATX - ASUS / T-10	86
Midi Tower -Multi Media Klavye, Speakers, Mouse - GENIUS - ATX	75
SERVER CASE - Big Tower - 9 Adet HDD Yuvası - ATX	215

FLOPPY & KLAVYE & MOUSE

1.44 MB Floppy Drive - Mitsumi / Samsung	13
Q Türkçe Klavye - (WIN 98) PS/2 & Seri - Acer / Samsung	7
Q Türkçe Klavye - (WIN 98) PS/2 - Mitsumi / Samsung Ergonomik	9
Q Türkçe Klavye - (WIN 98) PS/2 - Multi Media - Quake	12
Q Türkçe Ergonomik - (WIN 98) - PS/2 - Microsoft	18
Q Türkçe Ergonomik - (WIN 98) - PS/2 - Microsoft - Internet	20
F Türkçe Klavye - (WIN 98) - PS/2 / Seri - ACER / Perfect	10
Mouse - PS/2 & Seri	3
A4TECH - WinAuto - 3 Tuşlu - PS/2	6
A4TECH - WinEasy / Winbest 4D+- Intelli - 3 Tuşlu - PS/2	12
Microsoft Mouse - PS/2 & Seri	10
Microsoft Mouse - PS/2 - Intelli	18

VIEWPOINT 3 YIL / VESTEL 2 YIL GARANTİ

15" 0.28 - 1280x1024 - MPRII - VIEWPOINT / VESTEL	125
17" 0.27 - 1280x1024 - MPRII - VIEWPOINT	205

HYUNDAI - 3 YIL GARANTİ

14" 0.28 - 1024x768 / 50 hz - HYUNDAI - S450	115
15" 0.28 - 1024x768 / 60 hz - HYUNDAI - S560	140
15" 0.28 - 1280x1024 / 70 hz - OSD - HYUNDAI - S570	148
17" 0.27 - 1280x1024 / 70 hz - OSD - HYUNDAI - 7770A	249
17" 0.27 - 1280x1024 / 70 hz - OSD - HYUNDAI - 7770A RD - Dream	265
19" 0.26 - 1600x1200 / 95 hz - HYUNDAI - 9695C	459
21" 0.28 - 1600x1200 / 96 hz - HYUNDAI - 2882B	875
15" LCD TFT 1024x768 - HYUNDAI - M 151	1015

PHILIPS - 3 YIL GARANTİ

14" 0.245 - 1024x768 - PHILIPS - 104E / 104B	118
15" 0.243 - 1024x768 - PHILIPS - 105E / 105S	155
15" 0.243 - 1280x1024 - PHILIPS - Multi Media - 105MB	185
17" 0.24 - 1280x1024 - PHILIPS - 107E	265
17" 0.22 - 1280x1024 - PHILIPS - Multi Media - 107MB	315
19" 0.22 - 1600x1200 - PHILIPS - 109S	560
19" 0.22 - 1600x1200 - PHILIPS - Brilliance - 109MP	670
21" 0.22 - 1600x1280 - Brilliane - PHILIPS - 201P	995
15" LCD TFT 1024x768 - M.Media - PHILIPS - 151AX	1150
15" LCD TFT 0.297 + 32 TNT2 AGP Vga - CREATIVE Tru Display	1245

GOLDSTAR - 3 YIL GARANTİ

15" 0.28 - 1024 x768 - GOLDSTAR 520si	142
17" 0.28 - 1280x1024 - GOLDSTAR 775	255
17" 0.24 - 1280x1024 / 60 hz - FLATRON - GOLDSTAR 775 FT	295
17" 0.24 - 1600x1280 / 75 hz - FLATRON - GOLDSTAR 795 FT	395
19" 0.26 - 1600x1280 / 75 hz - GOLDSTAR 910e	475

SONY - 3 YIL GARANTİ (TRINITRON TÜP)

15" 0.24 - 1280x1024 / 65 hz - SONY 100 E - FLATRON	219
17" 0.24 - 1280x1024 / 84 hz - SONY 200 E - FLATRON	385
17" 0.24 - 1600x1200 / 78 hz - SONY G200 - FLATRON	445
19" 0.25 -1600x1200 / 75 hz - SONY 420 GST	565
19" 0.25 -1600x1200 / 75 hz - Multimedia - SONY 400 PS	695
17" 0.24 - 1600x1200 / 89 hz - SONY G400 - FLATRON	745
21" 0.25 - 1600x1280 / 72hz - SONY 520 GST	1030
21" 0.24 - 2048x1536 / 75hz - SONY G500 - FLATRON	1245
21" 0.22 - 1800x1440 / 81hz - SONY F500	1785

NOKIA - 3 YIL GARANTİ

15" 0.25 - 1024x768 / 80 Hz - 449Xa Multimedya TRINITRON TCO95	225
17" 0.27 - 1280x1024 / 65 Hz - 447Za Multimedya TCO95	320
17" 0.25 - 1280x1024 / 80 Hz - 447Xs TCO99	475
17" 0.25 - 1600x1200 / 76 Hz - 447Xpro TRINITRON TCO95	495
19" 0.25 - 1600x1200 / 75 Hz - 446Xs TCO99	689
21" 0.22 - 1600x1200 / 80 Hz - 445Xi Plus Multimedya TCO95	1065
21" 0.21 - 1800x1440 / 80 Hz - 445Xpro Profesyonel TCO95	1445

CD-ROM & DVD-ROM & CD REWRITER

40X CD-ROM - ACER	42
48X CD-ROM - TOSHIBA / GOLDSTAR / PHILIPS	53
50X CD-ROM - ASUS / ACER	55
52X CD-ROM - CREATIVE INFRA	55
6X - DVD-ROM - CREATIVE	95
8X - DVD-ROM - GOLDSTAR	95
10X - DVD-ROM - PIONEER / PHILIPS - Boxed	125
8X - DVD-ROM - CREATIVE ENCORE Dxr3	262
GOLDSTAR - 4 x 4 x 24 - Int. EIDE	195
RICOH - 6 x 4 x 24 - Int. EIDE	225
YAMAHA - 8 x 4 x 24 - Int. EIDE	269
YAMAHA - 6 x 4 x 16 - Int. SCSI - (SCSI Kart Dahil)	295
YAMAHA - 8 x 4 x 24 - Int. SCSI - (SCSI Kart Dahil)	319

SOUND CARD & SPEAKERS

16 Bit Ses Kartı, 3D - ASOUND (Full Dublex)	9
16 Bit 3D Ses Kartı, Mikrofon, 80 Watt Speakers	15
Creative Sound Blaster PCI 128 - Vibra	23
Creative Sound Blaster LIVE VALUE (Digital Çıkış)	55
Creative Sound Blaster LIVE PLATINUM + LIVE DRIVE	210
Speakers 120 Watt - ENCORE	8
Speakers 200 Watt - ENCORE	14
Speakers 360 Watt - Renkli - JAZZ	25
Speakers 500 Watt - ENCORE	25
Speakers 680 Watt - 4 POINT SURROUND - ENCORE	45
Speakers 800 Watt - 4 POINT SURROUND - JAZZ	55
Speakers 4+1 SURROUND - CREATIVE - White / Black	100
Speakers 4+1 SURROUND - CREATIVE - FPS 2000 Digital - Black	185
Speakers 5+1 SURROUND - CREATIVE - Desktop 2500 Digital - Black	325

SOUND CARD & SPEAKERS

FLY-2 / INCA - TV, Teletext, Capture, Uzk. Kumd.- Bt 879	52
FLY-2 / INCA - TV, Teletext, Capture,FM RADIO, Uzk. Kumd.- Bt 878	65
AVERMEDIA - TV, T.text, Capture, Uzk.Kumd.- Bt 878	70
AVERMEDIA - TV, T.text, Capture, FM RADIO, Uzk.Kumd.- Bt 878	85
AVERMEDIA - TV, T.text, Capture, Uzk.Kumd.- Bt 878 - USB	95
PROLINK - TV, T.Text, Capt. FM RADIO - Uzk. Km. Bt 878 + CCD Camera	100
CREATIVE WEBCAM GO + Digital Camera - USB *** GELDİ ***	175

FAX - MODEM KARTLARI

56K- Internal -Voice - PCI, V.90 - MOTOROLA	18
56K- Internal -Voice - Rockwell - PCI, V.90 - INCA	23
56K- Internal - Voice - PCI, V.90 - CREATIVE Modem Blaster	33
56K- Internal -Voice - Rockwell - PCI, V.90 - APACHE	45
56K- External - Voice - V.90 - Flash - CREATIVE Modem Blaster	75
56K- External - Voice - V.90 - DIAMOND SUPRA	75
56K- External - Voice - V.90 - DIAMOND SUPRA Messagge	95
56K- External - V.90 - US ROBOTICS - *** GELDİ ***	90
56K- External - Voice - V.90 - US ROBOTICS Messagge	125

EKSEN Live COMPUTER

Fiyatlarımız Peşindir
Fiyatlarımıza K.D.V. Dahil değildir
Ticari Paket yazılımlarını (ETA, LOGO, MIKRO, LİNK, DATASOFT ve MICROSOFT ürünlerini BAYİ fiyatlarından temin edebilirsiniz.
Fiyatlarımız USD olup, döviz kuru siparişi verildiği gün serbest piyasa satış kuru üzerinden Türk Lirası'na çevrilecektir. İstenirse döviz olarak ödeme yapılabilir.
FİYAT DEĞİŞTİRME HAKKIMIZ SAKLIDIR.
Ürünlerimiz 1(Bir) ve 6 (Altı) yıl süre ile GARANTİLİDİR.

ÜCRETSİZ MONTAJ!

2 SAATTE MAKİNE TESLİMATI!

Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.
No :11/1 Kadıköy - İSTANBUL
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224
e-mail:eksenbil@superonline.com
www.eksencomputer.com

EKSEN

BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

ŞUBAT'IN 10 BÜYÜK HİT'İ BU CD'DE

"*QUAKE III ARENA*'YI HALA GÖRMEDİM" DEMEK MAZARET DEĞİL. İŞTE SON FIRSAT!

PC Gamer'ın Şubat 2000 CD'sine hoş geldiniz. Bu ay gene merakla beklenen ve çok beğenilen oyunların demolarını sizin için seçtik. Bir fikriniz olması ve beğenmeyeceğiniz bir oyuna boşu boşuna harcama yapmanızı önlemek için, her ay en önemli oyunlardan bir seçme yapıyor ve beğeninize sunuyoruz.

Bu ayın en önemli demoları FPS dünyasında bir çığır açan *Quake III Arena*, SSI'ın son hiti *Close Combat IV*, bir klasik olan *Civilization* serisinin sonuncusu *Civilization: Call to Power* ve bir dönem fırtına gibi esen *Dungeon Keeper*'ın ikincisi. *Dungeon Keeper 2* ile ilgili ilginç nokta oyunun sadece internette oynanabiliyor olması. Hızı hiç de fena değil ama sadece demo ile oynayan oyuncuların oyunlarına katılabiliyorsunuz.

CD'miz ile ilgili bir sorununuz olursa bize 0212 2191940 numaralı telefonumuzdan, Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli İstanbul adresimizden ya da *pcgamer@pcgamer.com.tr*'dan bize ulaşabilirsiniz.

İÇİNDEKİLER

DOSYA ADI	DIRECTORY	INSTALL	SAYFA
Quake III Arena	\quake	q3ademo.exe	7
Close Combat IV:Battle of Bulge	\cc4	closecombatIVdemo.exe	7
Dungeon Keeper 2	\dungeon	setup.exe	8
Civilization: Call to Power	\civi	setup.exe	8
Urban Chaos	\urban	setup.exe	10
Flanker 2.0	\flanker	setup.exe	10
Midtown Madness	\midtown	mmdemo.exe	10
Star Wars: Yoda's Challenge	\yoda	yoda's challenge demo.exe	12
Villians' Revenge	\willian	villians.exe	12
Crusaders of M&M	\crusader	cmm_full.exe	12

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DESTEK
CD desteği veren *http://supprt.imaginemedia.com* adresine doğrudan ulaşmak için buraya tıklayın.

ADD-ON'LAR
En yeni oyunların yeni level ve haritalarını içeren bu add-on'ları deneyin

ARAÇLAR
CD'de bulunan yararlı programların listesini görmek için buraya tıklayın.

VERİTABANI
Derginizde önceden yayınlanan demoları ya da incelemeleri merak mı ediyorsunuz?

COCONUT MONKEY
Çılgın maymunumuzun bugünlerde neler yaptığını bilmek ister misiniz? Buraya tıklayarak Fan Art, Coconut Monkey'nin web sitesi ve daha birçok şeye ulaşabilirsiniz.

YÜKLEME
Ekrandaki demoyu yüklemeye hazır olduğunuzda kurma programını çalıştırmak için bu düğmeye tıklayın. Bu işlem aynı zamanda arayüzden çıkmanızı da sağlayacak.

BENİ OKU!
Seçtiğiniz demonun readme dosyası. Bu dosya genellikle oyunla ilgili teknik bilgileri, kontrol tuşlarını ve ihtiyaç duyduğunuz her şeyi içerir.

DEMOLAR
İstediğiniz demoya çabucak ve kolayca ulaşmanın yolu. Demoyla ilgili kısa açıklamayı görmek için mouse'u resmin üzerine taşıyın ve demoyu oynamaya karar verdiğinizde resme tıklayın.

QUAKE III: ARENA

◆ YÜKLEME: \quake\q3ademoexe
◆ TEKNİK DESTEK: www.activision.com
◆ TÜRÜ: 3D shooter
◆ ÜRETİCİ FİRMA: id Software
◆ GEREKENLER: Pentium II 400, 64 RAM, Direct X 6

Efsane geri döndü! Eskisinden çok daha iyi, daha çeşitli ve artık daha zorlu! Oyunda müthiş arenalar ve saatlerce başından kalkmayacağınız oyun mod'ları var. Arkadaşlarınızla karşılıklı bağlanıp saatlerce oynayacağınızın garantisini veriyoruz.

Oyun yeni silahlar ve etkileyici efektlerle artık çok daha iyi. Silahları en uygun nasıl kullanacağınızı zaten eski tecrübelerinizden biliyorsunuz. Ama tek başına oynamaya alışmış oyunculara ve yeni başlayanlara bir tavsiyede bulunalım. Bol bol ama akıllıca mermi harcamaktan çekinmeyin çünkü bu oyun başka türlü kazanılmaz. Oyun içinde her köşede silah ve mermilere rastlamanız mümkün. Rakiplerinize nişan alırken elinizdeki silahın özelliklerini iyi tanıyıp ona göre davranın (yani kesinlikle bir roket launcher ile burnunuzun dibindeki rakibinizi vurmayın!).



Tam bir saniye sonra bu iki rakibiniz tarih olacak!

Quake III: Arena'nın daha önceki *Quake*'lerden ne kadar iyi olduğunu, grafiklerin müthişliğini, adamların çeşitliliğini ve özellikle üzerince epeyce çalışıldığı belli olan arenaları görünce hemen fark edeceksiniz. Özellikle Death Match ve Capture the Flag 'den başınızı kaldıramayacaksınız.



Rakibinizin üstündeki bu kurukafa onun lider olduğunu gösteriyor; tabiiki sizinle karşılaşıncaya kadar.

Demomuzda yer alan Arena'lar sınırlı da olsa, *Quake* keyfini yaşamaya hazır olun. Ancak oyuna başlamadan önce tuşlarınızı konfigüre etmeyi unutmayın). Arenanızı iyi tanıyın ve arkadaşlarınızla sabahlara kadar eğlenin!

CLOSE COMBAT IV

◆ YÜKLEME: \cc4\CloseCombatIVDemo.exe
◆ TEKNİK DESTEK: www.ssi.com
◆ TÜRÜ: Strateji
◆ ÜRETİCİ FİRMA: SSI
◆ GEREKENLER: Pentium II 400, 32 MB RAM.

Strateji meraklıları bu demoyu oynamadan geçmesin. Real time ilerleyen bir oyun içinde gayet detaylı ve tarihi gelişmeleri izleyen bir oyun *CC IV*. Demomuzda oynayabileceğiniz yanlızca bir görev var.

Kullandığınız birlikleri iyi tanıyın, yeryüzü şekillerini iyi kullanın, taktiklerinizi ince kurun. Tüm bu tavsiyelerimize karşın zaten siz nasıl oynayacağınızı bizden daha iyi biliyorsunuz. Alman tarafını oynadığınız demomuzda özellikle köprülerden ve yeryüzü şekillerinden dolayı zırhlı birliklerinizi yönlendirmede zorlanacağınızı düşünüyoruz. Tedbiri elden bırakmadan yolları kullanmanızı tavsiye ederiz. Ama bunun hızınızı arttırmasına karşın aynı zamanda saklanacak yeriniz olmadığından vurulma riskinide arttıracağını unutmayın. Oyunda kesinlikle piyade birliklerinizi açıkta bırakmayın ve onları akıllıca kullanın. Çünkü zırhlı birliklerin üstünlüğüne rağmen piyadeler akıllıca kullanıldıkları zaman çarpışmanın kaderini ve genel savaşın seyrini tamamen değiştirebilirler.



Oyundaki bakış açısı hem dost hem düşman kuvvetleri rahatça görmenizi sağlıyor.

Grafikler ilk başta size sıkıcı ve kuru gelebilir ama zamanla oyunun genel havasına alıştığınızda çok gözünüze batmayacaktır. Çünkü oyunda tarihi bir atmosfer yaratılmak istendiğinden grafik süslemelerden kaçınılmış. Kontrollere alışmak için biraz çaba sarf etmeniz gerekecek ama bir defa alışınca çok zorlanacağınızı sanmıyoruz.

Oyunun orijinalinde koca bir campaign'i oynayabildiğiniz, daha çok görev olduğu ve daha çok birime komuta edebildiğiniz için (uçaklar, daha fazla piyade çeşidi, daha çok zırhlı birlik, daha geniş haritalar) tabiiki demodan kat kat daha zevkli ve eğlenceli. Ayrıca orjinalinde kendi görevlerinizi hazırlayabileceğiniz bir senaryo editörüde bulunuyor.

Tek bir birliğinizi bile kaybedince hırslanıp görevi en baştan oynayabiliyorsunuz. Ama demodan da zevk alacağınızı düşünüyoruz. Oyun hakkında farklı stratejileri merak ediyorsanız *www.ssi.com* 'a göz atabilirsiniz.

DUNGEON KEEPER II

- YÜKLEME: \dungeon\setupexe
- TEKNİK DESTEK: www.ea.com/tech_support
- TÜRÜ: Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Electronics Arts
- GEREKENLER: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, DirectX 6.1



Reaper tamamen sizin kontrolünüz altından değil ama zaman zaman ortaya çıkarak size yardım edecek.

Dungeon Keeper ilk çıktığında bir şok yaratmıştı. Oyuncular ilk defa bu kadar değişik konuya ve oynanışa sahip bir oyunla karşılaşıyorlardı. *Dungeon Keeper II* ile ikinci şoka hazırlanın. Demomuz yanlızca multiplayer modunda 4 kişiye kadar çalışıyor, bu yüzden arkadaşınızla karşılıklı oynamanın zevkine sonuna kadar varabileceksiniz. 3D modunda çalışan bu demo yeni karakterleri tanımak, yeni taktikler geliştirmek için çok uygun.

Oyunda amacınız temel olarak bir dungeon ordusu yaratmak ve düşmanınızın Dungeon'nı ele geçirmek ama bundan daha da önemlisi kendi dungeon'unuzu korumak.

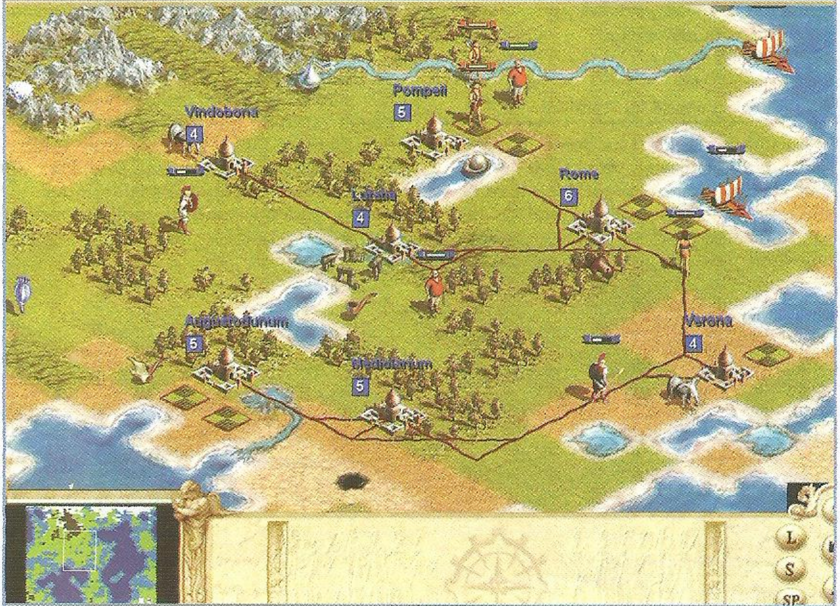
Güçlerinizi mutlu tuttuğunuz müddetçe size fazla zorluk çıkartmadan itaat edeceklerdir. Yeterki onları besleyin, eğlendirin, öldürecek düşman verin ve boş bırakmayıp bol bol çalıştırın. İstediklerini verdiğiniz sürece sizin için çalışmaktan zevk alacaklardır.

Başka bir özellik ise istediğiniz zaman oyundaki hakim pozisyonunuzu bırakıp sahibi olduğunuz yaratıklardan birinin kotrolünü alarak oyunu onun gözünden görebilmeniz. Bu bazen taktiklerinizi geliştirmek ve uygulamak için çok gerekli olabiliyor. Ayrıca bir yaratığın gözünden oyunu görmek bir o kadar da zevkli. Küçük yaratıklarınızın oyunun içinde bir oradan bir buraya koşuşturduklarını ve emirlerinizi yerine getirdiklerini seyrederken, tembelliklerini fark ettiğinizde ise onları cezalandırmaktan çekinmeyin.

Kötü olmak bazen güzeldir!

CIVILIZATION: CALL TO POWER

- YÜKLEME: \civi\setup\setup
- TEKNİK DESTEK: www.ea.com/tech_support
- TÜRÜ: Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Electronics Arts
- GEREKENLER: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, DirectX 6



İyi organize olmuş bir imparatorluk ve mutlu insanlar. Bir *Civ* oyuncusu başka ne ister ki?

Sid Meier'in klasiği *Civilization* her zaman türünün meraklılarına inanılmaz bir keyif vermiştir. *Call to Power* oynanış olarak pek bir değişiklik getirmese de sırf adından dolayı oynanmayı hak ediyor.

Demomuzda maalesef multiplay kısmını oynayamıyorsunuz ama single player'da, oyuna başlamadan önce isterseniz tutorial'ı bir oynayın. Tamam oyuna hemen girmek ve koca bir imparatorluk yaratmak için sabırsızlanıyor olabilirsiniz. Ama biraz dişinizi sıkıp, kontrollere tam hakim olmayı öğrenirseniz inanın işiniz çok daha kolaylaşacak.

Civilization: Call to Power'da yenilik olarak olarak, görülmesi daha kolay, küçük menüler ve grafiklerdeki iyileşmeyi sayabiliriz. Ayrıca savaş sahneleri de biraz daha şirinleştirilmiş ama bunun dışında oyun temel olarak aynı klasik esaslara dayanıyor. Şehir inşası, birim üretme, ekonomi, ticaret, savaş, doğru teknolojileri araştırma ve tabii ki tüm bunların hepsini içine alan strateji.

Size tavsiyemiz şehirlerinizi kurarken ileriyi düşünerek yer seçmeniz. Hem savunmayı, hem ticareti hem de şehri besleyecek toprakların verimliliğini göz önüne alın ve planlarınızı buna göre yapın. Oyun boyunca tüm bu özelliklerin birbiriyle etkileşim içinde olduğunu ama asıl anahtarın hepsini optimal kullanmakta yattığını aklınızdan hiç çıkartmayın.

Civilization'lardaki etkileyicilik grafiklerde ve ses efektlerinde değil strateji meraklılarının çok iyi bildiği gibi yarattığı atmosferde ve oyuna hakim oluşunuzdadır. Oyunun demosunda bile, orjinaline sahip olmadan önce bir fikir edinmek amacıyla başına oturup belkide saatlerce kalkamayacağınız bir tecrübe yaşayacaksınız..

24 ay eşit taksit 53$ 'dan başlayan fiyatlarla

KALİTEDE TEMEL İÇ GÜDÜ

- **Intel®** BX Chip Set Anakart
- **15" 0,28** Monitör (1280 x 1024)
- **Creative** Live / Vibra Ses Kartı
- **Creative** 52X CD Rom / 6X DVD Rom
- **Creative** 32 MB TNT RIVA2 Ekran Kartı
- **Apache Creative** Fax / Modem 56K V.90
- **Eastern** Woofer Ses Sistemleri
- **Aver Media** TV+Radyo Kartı
- **Microsoft** / A4 Tech Intelli Mouse

Bilgisayarımla her istediğimi yapıyorum.
Televizyon izliyor, DVD'si ile en son
hit parçaları dinliyor, en son filmleri
sinema kalitesinde izliyorum, sonra internette hızlı
bir dalış yapıyorum, faksımı çekiyor, ders çalışıyorum
ve en son oyunları dev ekranında
3D ses kalitesiyle sorunsuz oynuyorum...
Bütün bunları nasıl mı yapıyorum?
Çok basit!
KRN bir bilgisayardan
çok daha fazlasını veriyor.

• Full 2000



• TM 2000



• Elegant 1200
• Miracle 2200
• Super 2000

















SENTİM®

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul
Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32

KAMPANYA İLETİŞİM HATTI
0216 415 79 79
0212 288 14 26
www.sentim.com.tr

KRN
ART OF TECHNOLOGY

SENTİM MECİDİYEKÖY TEL:0212 288 14 26 **ADIYAMAN**, FULYA, Tel: 416 214 02 58 **AFYON** AFBİM Tel: 272 214 10 32 **AKSARAY**, DERMAN, Tel: 382 214 41 55 **ALANYA**,EYLÜL BİLGİSAYAR,Tel: 242 519 04 26-27 **AMASYA**, Merzifon, EKOL MİMARLIK Tel: 358 513 46 21 **ANKARA,** Balgat, MERİH BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ. Tel: 312 285 51 58 Bahçelievler, KULÜP ABAKÜS Tel: 312 223 72 25 Batıkent, BATIFEN,Tel;312 256 59 06 Gimat, PLATFORM,Tel:312 397 36 30 Çankaya, ARTI, Tel: 312 442 08 67 Kavaklıdere, EMF BİLGİSAYAR, Tel: 312 468 98 46 Kızılay BATIFEN Tel: 312 433 00 40 Sıhhiye, BAŞAK BİLGİSAYAR, Tel: 312 231 07 88 **ANTALYA,** FON, Tel: 242 247 67 93-73-20 **AYDIN,** GONCA, Tel: 256 213 55 56 **BALIKESİR,** ZİRVE,Tel: 266 242 29 95 **BARTIN,** CEYLANLAR EĞİTİM SATIŞ, Tel: 378 227 20 74 **BODRUM,** ERBİM, Tel: 252 316 88 57 **BOLU,** AKADEMİ BİLGİSAYAR, Tel: 374 215 10 04 Düzce, DÜZBEM BİLGİSAYAR, Tel: 374 524 09 07 **BURDUR,** BURBEM, Tel: 248 233 41 70 **BURSA,** DATA, Tel: 224 271 39 60-61-62-63 GÖZDE, Tel: 224 271 15 79-271 67 27 **ÇANAKKALE,** Gelibolu, PROFESYONEL, Tel: 286 566 41 80 / 93-40 **ÇANKIRI,** MANÇO INTERNET CAFE CENTER, Tel: 376 213 78 84 **ÇORUM,** ALPDATA,Tel:364 225 27 28 **DENİZLİ,** GÜVEN, Tel: 258 263 90 32 **DİYARBAKIR,** ORJİN, Tel: 412 223 47 18 NEW LINE Tel: 412 221 38 13 **EDİRNE,** EYÜBOĞLU Tel: 284 212 01 71 **ELAZIĞ,** BİLTEM, Tel: 424 212 88 78 **ERZURUM,** DOĞUNET, Tel:442 235 43 73 **ESKİŞEHİR,** STAR BİLGİSAYAR, Tel. 222 226 61 73 **FETHİYE,** SUNCOM Tel. 252 612 51 12 **İSKENDERUN,** BİLTEK, Tel. 326 613 98 09 **İSKENDERUN,** DOS, Tel. 326 614 28 36 **İSTANBUL,** Levent, ISOMAK LTD. ŞTİ. Tel. 212 268 58 87 Beşiktaş, PROGRESS, Tel. 212 260 21 67 Bakırköy, ALTERNATİF Tel. 212 570 64 55-570 78 76 Beşiktaş,EKSEN Tel. 212 236 09 00-227 87 65 Üsküdar, AYDENİZ, Tel. 216 310 72 38 Kadıköy, PENTA BİLGİSAYAR, Tel. 216 330 71 34 Şirinevler, ALTEK BİLGİSAYAR, Tel. 212 652 11 90 **İZMİR,** Bornova, FABİM, Tel.232 342 34 34 Balçova, ASAŞ BİLGİ İŞLEM A.Ş. Tel. 232 278 47 76-259 58 50 Çankaya, TEKMAR, Tel. 232 446 56 00 Karşıyaka, ELK-BİL Cihaz Mak. Don. Yaz. Ltd. Tel. 232 368 36 68 Mektupcu, EGE MİKRO, Tel. 232 445 12 06 **İZMİT,** ATAK BİLGİSAYAR, Tel.262 323 18 37 Gebze, SAVBİM, Tel: 262 643 82 72 **K. MARAŞ,** NOTRON BİLGİSAYAR Tel. 344 225 39 50 **KARAMAN,** GENÇ&GENÇ, Tel. 338 213 69 80 **KARS,** İLKE İLETİŞİM BİLGİSAYAR, Tel. 474 212 31 10 **KASTAMONU,** SMS BİLGİSAYAR, Tel. 366 214 92 43 **KIRKLARELİ,** Lüleburgaz, RGB Computer, Tel. 288 412 44 06 **KÜTAHYA,** BİLÇAĞ,Tel. 274 216 88 34 **MALATYA,** ECESOFT, Tel. 422 324 81 00 **MUĞLA,** BETA Tel. 252 214 69 33 HG BİLGİSAYAR,Tel.252 214 00 82 **NAZİLLİ,** EFE BİLGİSAYAR,Tel.256 315 25 75 **NİGDE,** NİCOM Tel. 388 233 08 54 **ORDU,** PROBİL BİLGİSAYAR, Tel. 452 223 31 95 **OSMANİYE,** ÖZGÜR, Tel. 328 813 75 65 **RİZE,** VAROL BİLGİ İŞLEM Tel. 464 214 28 63 Ardeşen, YAPITEK, Tel. 464 715 51 08-09 **SAMSUN,** METASAM, Tel. 362 230 72 79 **SİNOP,** FELEK TİCARET, Tel. 368 511 24 21 **SİVAS,** MAKRO BİLGİSAYAR, Tel. 346 221 01 42 **ŞANLI URFA,** GEKA Tel. 414 313 10 62 **ŞIRNAK,** ER-AK TİCARET, Tel. 486 616 39 54 **TEKİRDAĞ,** Çorlu, Tekkom, Tel. 282 652 78 04 (4Hat) **TEKİRDAĞ,** MİLENYUM, Tel. 282 261 12 29 **TOKAT,** Erbaa, ARDA BİLGİSAYAR, Tel. 356 715 85 16 **TRABZON,** DÜNYA BİLGİSAYAR Tel. 462 323 02 40 **UŞAK,** BİLSA, Tel. 276 215 52 95 **ZONGULDAK,** BİLMER BİLGİSAYAR, Tel. 372 253 51 84 EBİL EĞİTİM, Tel. 372 323 24 19 **TOKAT,** YÜCEL LİMİTED, Tel. 356 21313 86

S E N T İ M K U R A L K A N H O L D İ N G K U R U L U Ş U D U R

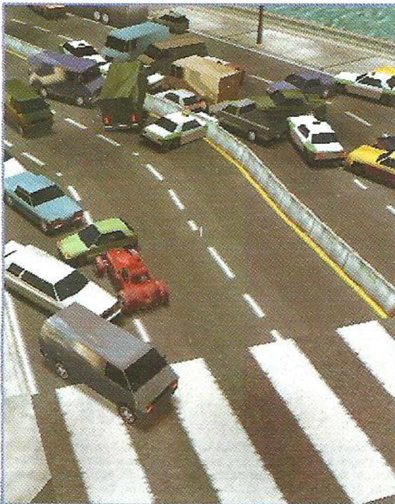
MIDTOWN MADNESS

- YÜKLEME: \MIDTOWN\MMDEMO.EXE
- TEKNİK DESTEK: www.microsoft.com
- TÜRÜ: Yarış
- ÜRETİCİ FİRMA: Microsoft
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, 300MB hard disk alanı.

Midtown Madness oyunu ile birlikte, otomobil yarışı türüne yepyeni bir soluk geldi. Her şeyden önce artık sınırlı bir alanda yarışmak yerine, istediğimiz gibi tamamen serbest bir şekilde yarışmanın tadına vardık. Bir de üstüne harika grafikler ve aslına tamamen uygun hazırlanmış Chicago şehrinin modelini de ekleyince, ortaya *Midtown Madness* çıkmış. İsterseniz efendi bir yarışçı olarak yarışı tamamlayın, isterseniz yarışı marışı takmayıp Chicago şehrinin sokaklarında dolaşıp manzarının ve yeni bir yerler görmenin tadına varın; seçim size kalmış.

Oyundaki mekanlar o kadar gerçekçi ki insan bir kere kaptırınca, kendini gerçekten de orada, arabanın rahat koltuğunda oturuyormuş gibi hissediyor. Şehir sokaklarında gezinen insanlar, yolda sakin sakin giderken, durduk yere kaza yapan araçlar, trafik ışıkları, hız yolları, falan filan derken ortaya birden bire oldukça kalabalık bir araç kütlesi çıkıyor ve büyük bir gürültüyle ortalığı birbirine katıyor. Evet, tahmin edeceğiniz gibi bu grupta büyük bir ihtimalle bizde varız.

Midtown Madness'ın asıl oyununda tam dört farklı türde yarış seçeneği bulunuyor. Fakat demo sürümü, bunlardan sadece birini (Checkpoint Race), tek bir bölgesi ile (Beginner's Luck) oynamanıza izin veriyor. Bunun yanı sıra seçilebileceğiniz araçlarda sınırandırılmış durumda. Bu demoda sadece City Bus, Padoz Roadster ve Ford Mustang GT'yi seçerek Chicago sokaklarında terör estirebileceksiniz.



Polis gelmeden tüymek iyi bir fikirmiş gibi geliyor! Bu arada benim tekerle ön kaput nerede!?

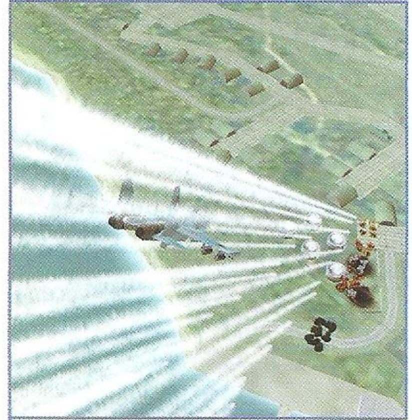
FLANKER 2.0

- YÜKLEME: \FLANKER\SETUP.EXE
- TEKNİK DESTEK: www.flanker2.com
- TÜRÜ: Simulasyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Strategic Simulations Inc.
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, 85MB hard disk alanı.

Bir zamanların vazgeçilmez savaş uçağı simulasyonlarından olan *Flanker* yeni sürümü ile yeniden aramızda. İlk oyundaki vazgeçilmez Rus savaş uçağı Su-27'nin, uçak gemilerinde kullanılan modeli Su-33'ü konu alan oyuna eklenen etkileyici 3D grafikler sayesinde, ortaya diğer simülasyon oyunlarıyla yarışabilecek kalitede bir oyun çıkmış.

Bu tür simulasyonlara yönelik çalışmaları ile tanınan SSI firması ve onun Rus geliştiricisi The Fighter Collection ekibinin iki yıllık emeği sonucu ortaya çıkan Flanker 2.0, bir önceki versiyonuna göre oldukça geniş senaryo seçenekleri ile geliyor. Uçuş simulasyonlarına yabancı olan oyuncuları bir miktar uğraştırdıktan sonra bir uzman seviyesine getirebilecek düzeydeki eğitim görevlerinin yanında, fazla uğraşmadan doğrudan olaya dalmak isteyen oyuncuları ortama sokacak "instant action" gibi seçeneklere sahip olan oyun bu sayede her iki tarafa da hitap etmeyi başarmış gözüküyor.

Oyunda her ne kadar eğitim görevlerine geniş yer ayrılmış olsa da, bazı anahtar görevlerde oyuncunun omuzlarına bindirilen yük, oyunun eski versiyonunu aratmayacak derecelere varabiliyor. Demo versiyonunda biri yer hedefi diğeri "dog fight" olmak üzere iki görev oynanabiliyor. Tam versiyonda, oyunda yer alan uçakların özelliklerinin sergilendiği ufak bir ansiklopedi bulunurken, demo'da bulunan ansiklopedi sınırlı sayıda uçağı içeriyor.



Aşağıdaki fabrikaya doğru dalarken boş durmayıp fazla yükümüzden kurtuluyoruz. Roket izlerinin sayısını göz önünde bulundurursak, hafif abartıldığını söyleyebiliriz.

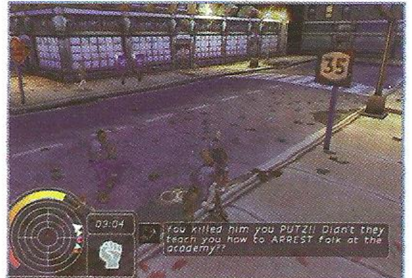
URBAN CHAOS

- YÜKLEME: \URBAN\SETUP.EXE
- TEKNİK DESTEK: www.eidosinteractive.com
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Eidos Interactive
- GEREKENLER: Pentium 233, 32MB RAM, 150MB boş hard disk alanı, 3D hızlandırıcı.

Third Person Action türü oyun dendiği zaman, başarılı *Tomb Raider* serisinden dolayı akıllara ilk gelen şirketlerden biri olan Eidos Interactive, boş durmadı ve geçtiğimiz sonbahar *Urban Chaos*'u çıkardı. Dünyada artan terör olaylarına paralel olarak Amerika'da da kendini gösteren terör eylemlerini konu alan oyunda, Amerikan şehirlerinin sokaklarında baş gösteren kanlı eylemleri bastırmaya çalışan bayan UCPD polisi Darci Stern'i oynuyorsunuz. Sayıca kalabalık gruplara karşı tek başımıza mücadele etmek her ne kadar korkunç bir durum gibi gelse de, gözü pek PC Gamer'cılar olarak olayların üstesinden geleceğinize inanıyoruz.

Oyunun tam sürümünde 30 bölüm bulunmakla beraber bu demo'da biri eğitim diğeri ise rehine alınan inşaat işçilerini kurtarmaya çalışacağınız iki görevi oynama şansınız var. Tam sürümünde 30 bölümün her biri içerisinde ayrı ayrı alt görevler de bulunuyor ve motosikletten tutunda kamyona kadar her türlü aracı kullanıp, binaların içerisine girmek, yangın merdivenlerini kullanarak çatıya çıkmak, hatta kanalizasyona inmek gibi hareketler yapılabiliyor.

Bu ay sizlere sunduğumuz demo'da yukarıda da sözünü ettiğimiz gibi, şehirdeki bütün gangster gruplarından gelen suçlulardan oluşmuş Wildcats isimli bir grup tarafından rehine alınmış işçileri kurtarmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken sadece dört dakikanız var ve önünüze çıkacak bütün hedefleri ya etkisiz hale getirmeli ya da tutuklamanız gerekli. Etkisiz hale getirdiğiniz hedeflerin üzerlerini aramayı sakın ihmal etmeyin; bazen üzerlerinden sopa, silah ya da mermi gibi faydalı cisimler çıkabiliyor.



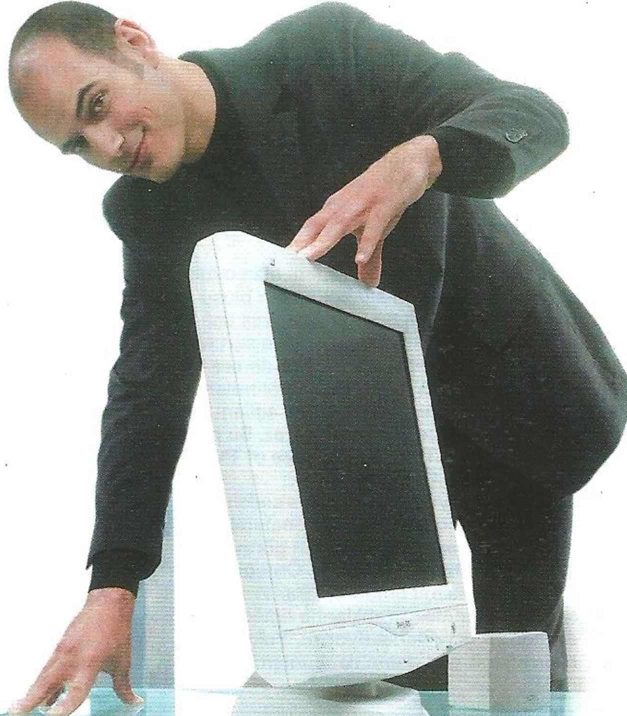
Ortada tango yapıyor gibi gözüken ikiliden ceketli olanın birazdan kolu çıkacak.



Official Sponsor

UEFA EURO 2000

Flat Panel Monitör'ün arkasında ne var sanıyorsunuz?
Hiçbirşey, sadece üstün Philips teknolojisi.



- 15.1° ve 18.1°lik geniş ekran
- Yüksek multimedya performansı
- 160 derecelik Geniş Görüntüleme Açısı
- Yer tasarrufu sağlayan inanılmaz derecede küçük izdüşümü
- Radyasyon yok, titreşim yok, yansıma yok

3 yıl GARANTİ



Farkı yaratan PC'nizin Çevre Birimleridir, PC değil.
Kabul etmemiz gerek, bazı şeyler hep daha iyiye gidiyor.

Boğaziçi Bilgisayar Tic. ve San. A.Ş. Tel: (0 212) 217 29 29 Faks: (0 212) 217 29 24 - 25
Karma Donanım Yazılım San. ve Tic. A.Ş. Tel: (0 212) 233 30 30 Faks: (0 212) 296 18 29

PHILIPS TÜKETİCİ DANIŞMA: 0800 261 33 02 (pbx) www.pcstuff.philips.com

Ürünlerimiz, satış ve servis noktalarımız hakkında daha ayrıntılı bilgi için Türkiye'nin her yerinden ÜCRETSİZ arayabilirsiniz.



PHILIPS

Birlikte, hep daha iyiye.

VILLAIN'S REVENGE

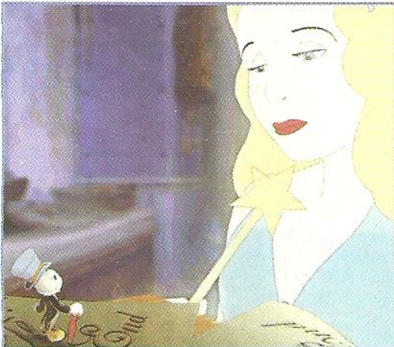
◆ YÜKLEME: \VILLAIN\VILLAINS.EXE
◆ TEKNİK DESTEK: www.disneyinteractive.com
◆ TÜRÜ: Adventure
◆ ÜRETİCİ FİRMA: Disney
◆ GEREKENLER: Pentium 133, 16MB RAM, 40MB boş hard disk alanı

Disney'in büyülü dünyasına hoş geldiniz! İçinizde bu dünyadan haberi olmayan yoktur sanırız. Çocukluğumuzun bir bölümü zaman zaman neşeli, zaman zaman hüzünlü, her zaman heyecanlı ve çoğu zamanda meraklı gözlerle sonunu beklediğimiz bu hikayeleri büyüklerimizden dinleyerek, kitaplardan okuyarak ya da televizyonlardan izleyerek geçti.

Disney Dünyasının en çok bilinen hikayeleri olan Peter Pan'in Kaderi, Alice Harikalar Diyarında, Jumbo, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler bu kez masal kitaplarından çıkarak oyunumuza konu oluyorlar.

Demo'da da izleyeceğiniz üzere bize hikaye anlatacak olan kişi Jiminy Cricket (Disney Dünyasında bir başka ünlü karakter). Oyun başlar başlamaz tanışacağımız Jiminy Cricket, hikaye kitabının içinde yer alan ve yukarıda bahsettiğimiz dört hikayenin son sayfalarını kitaptan yırtıp alınca bütün hikayelerin sonu bir anda değişiyor. Bunun üzerine aşağıdaki resimde gördüğümüz güzel peri geliyor ve yaptığımızın yanlış olduğunu, bu hatamızı düzeltmemizin tek yolunun ise bu hikayelere girerek herşeyi tekrar yoluna koymaktan geçtiğini söylüyor.

İşte biz burada duruma el koyuyor ve her şeyin sorumlusu olan Jiminy Cricket'ın rehberliğinde kitaba giriyoruz ve hikayelerin sonlarını yeniden eski hallerine döndürmek için uğraşıyoruz. "Adventure" tarzında hazırlanmış olan oyun, bu türe dahil oyunlar içerisinde kendine iyi bir yer edinecek gibi. Tabii bütün bunları görebilmek için oyuntam sürümüne sahip olmamız gerekli Oyunun demosunda ise sadece, kitaba girebilmeniz için kitap kapağındaki kapıların size kitaptaki hikayelerin kahramanlarını sorduğu bölümü oynayabiliyorsunuz. "Adventure" tarzı oyunlara meraklı arkadaşlarımız için önerebileceğimiz güzel bir oyun.



Villain's Revenge'in çocuklara yönelik güzel bir macera oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Hem öğretici, hem de eğlendirici.

STAR WARS: YODA'S CHALLENGE

◆ YÜKLEME: \YODA\SETUP.EXE
◆ TEKNİK DESTEK: www.lucaslearning.com
◆ TÜRÜ: Etkileşimli Eğitim
◆ ÜRETİCİ FİRMA: Lucas Learning
◆ GEREKENLER: Pentium 133, 32MB RAM, 105MB hard disk alanı.

Zamane çocukları şanslı derler ya hani, işte bu sözü doğrulayan türde eğitim amaçlı bir oyun *Star Wars Yoda's Challenge.* Etkileşimli öğrenimin özellikle çocuklar üzerinde büyük etkisi olduğunu düşünen Lucas Learning şirketi yöneticileri *Star Wars* serisine bu yüzden bir de eğitim oyunu eklemişler.

Bir Lucas Learning yapımı olan oyun tam sürümü toplam altı bölümden oluşuyor; fakat demo'da bunların yalnızca üçü sınırlı biçimde oynanabiliyor. Tam sürümde her bir bölümde çeşitli zorluk dereceleri var. Demo'da oynanabilen bölümlerde ise sadece (yeşil renkle ifade edilen) en basit seviyede oynayabiliyoruz. Bu bölümlerin adları Trap Droids, Race of Theed, ve Explore Gungan Caves.

Oyun boyunca, *Star Wars* serisinden tanıdığımız karakterleri yöneterek oyuncudan yapılması istenilen görevler gerçekleştirilmeye çalışılıyor. Örneğin Race at Theed isimli bölümde *Star Wars* efsanesinin tanıdık yaratıklarına binen Queen ile Jar Jar'ı yarıştırıyoruz. Yukarıda belirttiğimiz gibi demo'da, bunlardan yalnızca en basit zorluk derecesinin ilk beş pisti oynanabiliyor. Oynanabilen diğer bölüm olan Trap Droids'de ise amaç Droid'leri çeşitli tuzaklara düşürerek yakalamaya çalışmak. Demo'da oynanabilecek son bölüm olan Explore Gungan Caves'de ise, zorluk derecelerine göre ayrılmış dört mağaradan birisine girerek mağaranın sonuna ulaşmaya çalışıyoruz. Buraya geldikten sonra sorulan soruya doğru cevabı verirsek kapının arkasında bulunan şekli almaya hak kazanıyoruz. Bu şekli mağaraya girerken geçtiğimiz kapı üzerindeki yuvalardan uygun olanına yerleştirmemiz gerekiyor. Demo'da hangi kapının arkasındaki mağaraya girebildiğimizi bir tahmin edin bakalım? Evet bildiniz; yeşil renkli kapı.



Race of Teed isimli bölümün ilk pisti; Queen, Jar Jar'dan daha avantajlı gözüküyor.

CRUSADERS OF M&M

◆ YÜKLEME: \CRUSADER\CMM_FULL.EXE
◆ TEKNİK DESTEK: www.3do.com
◆ TÜRÜ: Aksiyon, FRP karışımı
◆ ÜRETİCİ FİRMA: The 3DO Company
◆ GEREKENLER: Pentium 166 MMX, 32MB RAM, 100MB boş hard disk alanı

Drake, efsanevi Ardon Mezarlığı girişinde durdu. Bu mezarlık nesillerdir burada bulunan çirkin varlıkların dışarı çıkmasını önlemek için kilitli tutuluyordu. Fakat bir gariplik vardı çünkü kapılar kilitli değildi. Yoluna devam etti ve insanlarla cüceler arasındaki tek geçit olan ve batı ile doğu Ardon'u birleştiren yol üzerindeki kalenin bu varlıklar tarafından ele geçirilmiş olduğunu hayretle farketti. Kader onu her nasılsa buraya sürüklemişti.

Ardon Haçlıları, Cador Sul ve Citadel insanlarını tehlikeden korumak için ellerinden geleni yaptılar; ama nafile. Kaleyi düşürmenin tek yolu Corantha cücelerinin sahip olduğu şeyden geçiyordu ve oraya giden yol üzerinde de varlıkların merkezi olan mezarlık bulunuyordu. Drake kılıcını kınından sıyırdı ve hayatının en önemli mücadelesi için hazırlandı..."

Dünyanın en önemli FRP (Fantasy Role Playing) oyunlarından kabul edilen *Might and Magic* serisine yeni bir üye daha katıldı; *Crusaders of Might and Magic*. Çok kısa sürede birbiri ardına çıkan *Might and Magic* oyunları hayranlarını oldukça mutlu ederken bunun yanında değişik bir fikrin ürünü olarak ortaya çıkan *Crusader, M&M* sevenlerini bir o kadar da şaşırttı. FRP'ye has bazı özellikler (karakter istatistikleri, büyü hazırlama ve araştırma yapmak gibi) içermesine rağmen, daha çok Third Person Action tarzı oynayışa sahip olan bu oyun nasıl bir tepki toplayacak şimdiden bilemiyoruz. Bu yüzden bizde, siz değerli *PC Gamer* okuyucularının tepkisini ölçmek için *Crusaders of Might and Magic* oyununun demosuna bu ay ki CD'mizde yer verdik.



Third-person pozisyonunda FRP tarzı; biraz *Heretic II*'yi andırıyor sanki.

PROGRAM& MULTIMEDYA

Bu aydan itibaren *PC Gamer* derginiz ile birlikte, editörlerimiz tarafından hazırlanmış ve tamamen sizlerin ihtiyaçlarına hitap edeceğine inandığımız bir Program & Multimedya CD'si vermeye başlıyoruz. Bu CD tamamen sizden gelen istekler doğrultusunda hazırlandı ve içerik olarak altı ana başlığa bölündü.

Antivirüs: Bu başlık altında en popüler anti-virüs yazılımlarının en son sürümlerini bulacaksınız.

Araçlar: Bu bölümde grafik, multimedya ve uygulama araçlarına yer verdik. Shareware, demo veya freeware olabilen bu yazılımların son sürümlerini seçmeye özen gösterdik.

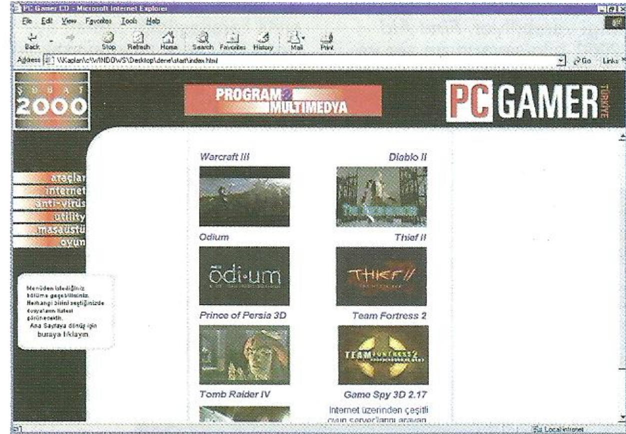
Internet: Internet ile ilgili tüm yazılımlar; browser'lar, WEB editörleri, chat programları, FTP yazılımları ve diğer Internet uygulamalarına bu başlık altından ulaşabilirsiniz.

Masaüstü: Bu bölümde bilgisayarınızı renklendirecek ve bir oyuncunun ilgisini çekebilecek çeşitli duvar kağıtlarına, desktop theme'lere, ekran koruyuculara yer verdik.

Utility: Tüm yardımcı programları; sistem yardımcıları, benchmark programları, sürücü dosyaları, çeşitli tweak yazılımlarını bu başlık altında topladık.

Oyun: Henüz piyasaya çıkmamış veya piyasada olup çok popüler olan oyunların movie'leri ile patch'leri, game server programları bu bölümün içeriğini oluşturuyor.

PC Gamer Program & Multimedya CD'si, Autorun özelliği sayesinde bilgisayarınıza taktığınız zaman otomatik olarak çalışacaktır. Eğer bilgisayarınızın Autorun özelliği kapalıysa, Masaüstündeki, "Bilgisayarım" simgesine çift tıkladıktan sonra, açılan penceredeki PC Gamer ikonuna çift tıklayın ve "run.htm" isimli dosyayı yine çift tıklayarak çalıştırın. CD'mizin ara yüzünü görüntüleyebilmek için bir Browser'a ihtiyacınız olacak. Bilgisayarınızda bir Browser yüklü değilse, CD'de bulunan start/internet/browser sekmesinin altından Netscape veya Internet Explorer'ı yükleyebilirsiniz.



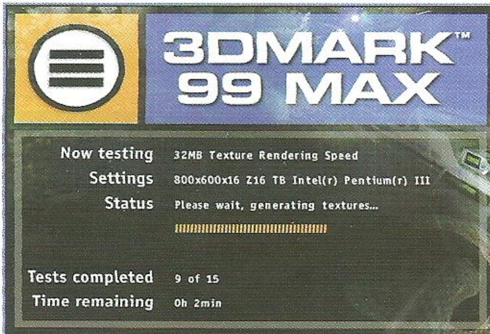
P&M CD'sinde aradığınız programlara ulaşmanız çok kolay.

3DMARK 99 MAX

- **FİRMA:** Futuremark Software
- **URL:** www.3dmark.com
- **DOSYA ADI:** 3dmark99max.exe

3DMARK 99 MAX, sisteminizin genel 3D kapasitesini, texture ve polygon yeteneğini ve çeşitli oyun platformlarında gösterdiği başarıyı ölçen oldukça zengin bir benchmark programı. Bu program sayesinde, yarış oyunu ve first-person shooter platformlarında ekran kartınızın verdiği yenileme oranlarını öğrenebilirsiniz. Artık kendi 3D kartınızın testini kendiniz yapabilecek, test sonuçlarını diğer kartlarla karşılaştırıp sisteminiz için en doğrusunu seçebileceksiniz.

Bu programın kullanılması oldukça basit. Ayrıntılı bir şekilde hazırlanmış yardım dosyası da doğru ve iyi bir benchmark prosedürü izlemeniz konusunda oldukça aydınlatıcı bilgiler içeriyor. Genel test puanının yanı sıra yapılan her test için ayrıntılı bir sonuç tablosu veriyor. Programın bu demo versiyonunda herhangi bir test konfigürasyonu yapmanız mümkün değil. Yani default ayarlara bağlısınız. *3DMARK*'ı tamamen konfigüre ederek kullanmak için kayıtlı kullanıcı olmanız şart. *3D MARK 99 MAX*, size ekran kartınızın gerçek performansını öğrenme fırsatını verecek.



İşte size kendi 3D testinizi yapabilmeniz için bir fırsat.

HYPERSNAP-DX

- **FİRMA:** Hyperionics
- **URL:** www.hyperionics.com
- **DOSYA ADI:** HySnap.exe

En sevdiğiniz oyundan screen-shot almak istiyorsunuz, fakat oyunda bir görüntü yakalama tuşu yok. Bununla beraber, ne yazık ki "print screen" tuşu da çalışmıyor ve kesinlikle fotoğraf makinenizi kullanmak istemiyorsunuz. Bu noktada *HyperSnap-DX* devreye giriyor. Bu ekran yakalama programı, bizim ve birçok oyun ve bilgisayar dergisinin profesyonel amaçlı kullandığı bir program. Bir çok özelliğe sahip bu program sayesinde en inatçı oyunlardan bile screen-shot almanız mümkün.

Programın kullanışı oldukça basit. Programı çalıştırdıktan sonra screenshot almayı düşündüğünüz oyunu açıp, istediğiniz bir anda "Scroll Lock" veya sizin önceden belirlediğiniz bir tuşa basmanız yeterli.

Ancak Direct3D, Glide destekleyen oyunlardan veya DVD'den screen shot almak için önce basit bir ayar yapmanız gerekiyor. Bunun için programın Tool Bar'ında yer alan "Capture" sekmesi altından bu seçiminizi yapmanız gerekiyor. Ayrıca daha önceden belirttiğiniz bir dosya içine otomatik kaydetme imkanına da sahipsiniz.


HyperSnap-DX herhangi bir oyun veya masaüstünden screenshot almanızı çok kolay bir hale getiriyor.

FIRST AID 2000

◆ **FİRMA:** Network Associates
◆ **URL:** www.mcafee.com
◆ **DOSYA ADI:** fa0600ad.exe

First Aid 2000, gizemli Windows çökmelerine, çeşitli program hatalarına, kısacası her türlü istenmeyen duruma karşı sisteminizi korumaya yönelik bir sistem "utility" programı. Bu program bilgisayarınızı baştan aşağıya tarayarak hatalara yol açabilecek durumlar hakkında size ayrıntılı bilgi verebiliyor. *First Aid 2000*, bilgisayarınızın ses ve erkan kartını, modem, hoparlör, monitör veya scanner gibi içinde ve dışında bulunan tüm cihazları denetleme ve test etme yeteneğine sahip. Bunun yanında bilgisayarınızda bulunan önemli dosyaların yedeklerini almanızı sağlıyor; hard diskinizi hatalara karşı kontrol ediyor ve kullanılmayan gereksiz dosyaları silerek hard disk üzerinde yer açabiliyor. *First Aid 2000*, bilgisayarınızda herhangi bir sistem hatasıyla karşılaşıldığı zaman ayrıntılı bir rapor hazırlayarak bu hatanın kaynağının ne olabileceğini belirtiyor. Kısaca eğer sisteminizi kontrol altında tutmak istiyorsanız, *First Aid 2000* kullanabileceğiniz başarılı sistem programlarından biri.



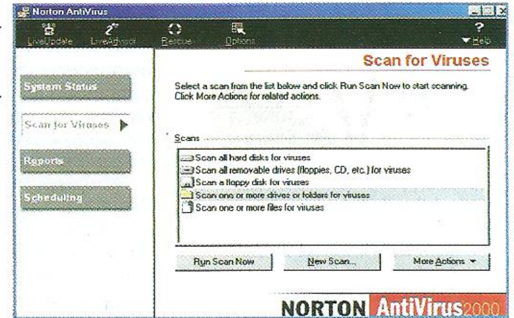
First Aid 2000, **oldukça kullanışlı bir arayüze sahip.**

NORTON ANTIVIRUS

◆ **FİRMA:** Symantec
◆ **URL:** www.symantec.com
◆ **DOSYA ADI:** setup.exe

Norton AntiVirus yazılımının belki de en fazla tanınan virüs koruma ve temizleme programı olduğunu söyleyebiliriz. Bu başarılı yazılım birçok özelliklere sahip. Sisteminizin tümünü veya belirttiğiniz dosya ve klasörleri bilgisayarınızı açtığınızda ya da ne zaman dilerseniz taratabilirsiniz. Eğer isterseniz, sadece istediğiniz zaman aralığında periyodik olarak tarama yaptırma seçeneği bulunuyor. Bunun yanında yazılım geri planda çalışarak, bilgisayarınıza bulaşmaya çalışan veya aktif hale geçen virüsleri yayılmadan yakalama yeteneğine sahip.

Yazılım, yeni çıkan virüslere karşı önlem alabilmek, yani yeni virüsleri tanıyabilmek için bir otomatik güncelleme özelliğine sahip. Bu otomatik güncelleme özelliğinden faydalanmanız için bir Internet bağlantınız olması gerekiyor. Tabii ki bu güncellemeyi yapabilmeniz için kayıtlı kullanıcı olmanız şart. Bunun yanında temizleyemediği veya tanımlayamadığı, virüs içerme olasılığı yüksek olan dosyaları kontrol altında tutarak, eğer bir virüs bulunuyorsa bunun diğer dosyalara bulaşmasını önleme özelliği de bulunuyor.



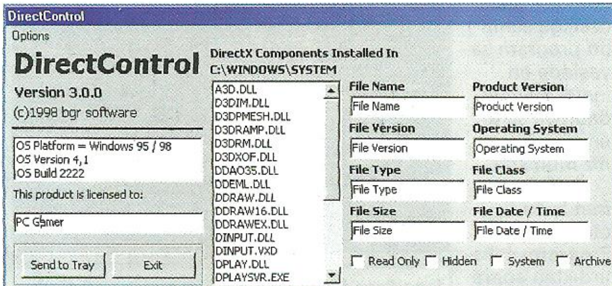
Artık virüslere karşı savunmasız değilsiniz.

DIRECTCONTROL

◆ **FİRMA:** BGR Software
◆ **URL:** www.3dfiles.com/bgrsoftware
◆ **DOSYA ADI:** setupdcontro.exe

DirectControl, PC'nizin DirectX ayarlarını denetleyebildiğiniz ve bazı sistem ayarlarını yapmanıza imkan sağlayan bir araç. Bu programı kullanmak için biraz teknik bilgi gerektiği de bir gerçek. Programı kurduktan sonra sistem tray'inize bir kısa yol oluşturduğunu göreceksiniz. Bu kısa yola tıklamanız halinde programın ara yüzü açılıyor. Bu arayüzde bilgisayarınızda yüklü bulunan tüm DirectX elemanlarının ayrıntısını görmeniz mümkün. Aynı kısa yola sağ tıklamanız ile açılan "seçenekler" menüsünde çeşitli DirectX API'leri aktif veya pasif hale geçirebiliyorsunuz.

Bu programın diğer bir özelliği, bazı sistem ayarlarını yapabilmenize olanak sağlaması. Örneğin Vcache (Windows 9x hard disk cache belleği) ve CD-ROM cache belleği miktarını belirlemeniz ve ayarlarını yapmanız mümkün. Bu programın çalışması için, önce bilgisayarınıza CD'mizde "Utility" başlığının altında bulunan Visual Basic 6 Runtime dosyalarını yüklemeniz gerekiyor.



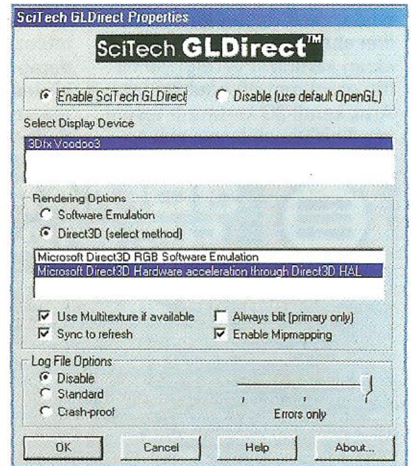
Bazen küçücük programlar çok yararlı olabilirler; tıpkı *DirectControl* gibi.

SCITECH GL DIRECT

◆ **FİRMA:** SciTech Software
◆ **URL:** www.scitechsoft.com
◆ **DOSYA ADI:** sdd653.exe

GL Direct, herhangi bir DirectX 6 uyumlu 3D hızlandırıcının OpenGL oyunları çalıştırabilmesini sağlayan oldukça yararlı bir program. Bu sayede *Quake* motoru kullanan oyunlar için, ekran kartımızın üretici firmasının bir "MiniGL" sürücüsü çıkarmasını beklemekten kurtuluyoruz.

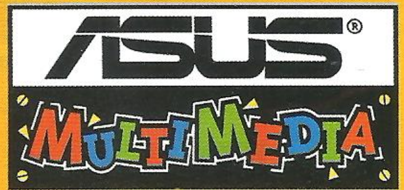
Programı kurup çalıştırdıktan sonra, açılan pencerede eğer birden fazla grafik kartınız varsa hangisini tercih ettiğinizi işaretlemeniz ve birkaç küçük ayar yapmanız yeterli. Herhangi bir OpenGL oyunu çalıştırmak için ise önce oyunun "display settings" yani ekran ayarları menüsünü açın ve daha sonra "default Open-GL" seçeneğini işaretleyin. *SciTech GL Direct*'i 21 gün süreyle deneyebilirsiniz. Bu süre bittikten sonra ya programı satın almak ya da bilgisayarınızdan kaldırmak zorunda olduğunuzu unutmayın. Eğer OpenGL sürücüleriyle başınızın sürekli dertte olmasına sebep olan bir grafik kartınız varsa GL Direct yazılımı işinize bir hayli yarayacaktır.



GLDirect, DirectX 6 uyumlu herhangi bir 3D ekran kartını OpenGL uyumlu hale getiriyor.

AGP-V6600 Series

Brings Graphics into New Era



nVIDIA GeForce
SmartDoctor technologies
3D Glasses
TV-Out
704x480 Video capture
MPEG2 encoding
ASUS DVD software player
3D Games bundled
AGP 4X/2X
DirectX7



- Powered with GeForce256™ GPU
- 4x4 engine with Transform and Lighting integrated
- *Smart Doctor ™* technologies
- AGP 4X with Fast Writes
- Optimized for DirectX®7 & OpenGL®
- Crystal-clear TV-out & Video-in
- Real-time 30 frames/sec 704X480 video capture
- Video editing & MPEG2 encoding

Models Available:

- AGP-V6600 : GeForce256™, 32MB, VGA



- AGP-V6600 Deluxe : GeForce256™, 32MB, VGA, TV-out, Video-in, VR 3D glasses











GeForce256

For blazing-rich 3D graphics, sharp digital imaging, and dazzling video, ASUS once again is at the forefront with the world's first GPU (Graphics Processing Unit) graphics card. ASUS AGP-V6600 completely exerts the power of nVidia's GeForce256 GPU, it delivers not only cutting-edge graphics performance but also image fidelity regardless of the CPU (central processing unit) your computer system is using. So, blaze a trail to the new era of the graphics with the ASUS AGP-V6600 3D/2D graphics card.

What Else Will You Get ?

*For Deluxe model only



ASUSDVD software player



Drakan ™ (full version)



Rollcage ™ (full version)



other 12 game titles



Ulead® VideoStudio with MPEG2 encoder


ASUS 3D glasses

T Ü R K İ Y E D İ S T R İ B Ü T Ö R L E R İ

Çizgi Elektronik
Gülbahar Mah. Şekerciler Sokak No: 10, 80300
Mecidiyeköy-İstanbul
Tel: (0212) 273 14 91 - 273 02 89 - 211 30 57
Fax: (0212) 272 58 86
http://www.cizgi.com.tr

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR TİCARET VE SANAYİ A.Ş.
İSTANBUL : Tel: (0212) 217 29 29 (pbx) Fax: (0212) 212 29 25
ANKARA BÖLGE : Tel: (0312) 478 26 51-52 Fax: (0312) 478 26 53
BURSA BÖLGE : Tel: (0224) 272 20 16 - 17 Fax: (0224) 272 20 18

Teknik Destek İçin: http://www.cizgi.com.tr

Deus Ex

Warren Spector'ın komplo teorisi hızla gerçeğe dönüşüyor



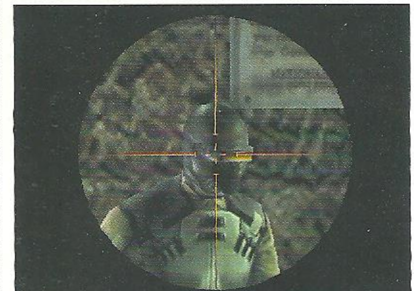
Muhteşem bir real-time dudak uydurma teknolojisi sayesinde sesler doğrudan Unreal motoruna taşınacak ve sonuçta gerçek dudak hareketleri eşliğinde konuşmalar izleyeceğiz. Yani sadece açılıp kapana ağızlar olmayacak, karakterler düzgün ve uyumlu dudak hareketleri gösterecekler.

Artık teknolojinin çok ilerleyeceği günler hiç de uzak değil. Nanoteknoloji sayesinde insanlarda çok köklü değişiklikler olmuş. En büyük Amerikan şehirlerinin caddelerinde teröristlerle son derece gizli hükümet servisleri çatışıp duruyorlar. Tarihin en çok fısıldanan dedikodularının korkutucu bir şekilde doğru çıktığı görülüyor.

Warren Spector'ın uzun zamandır merakla beklenen eseri olan *Deus Ex*, rahatlıkla *ION Storm*'un "asıl" çıkış oyunu olabilir. Türleri birleştiren oynanışı ve Unreal motorunun kullanılması sayesinde uzun zamandır basının yakından izlediği bir oyun olan *Deus Ex*'e en son göz attığımızda heyecanımız bir kat daha arttı. Spector şöyle konuşuyor: "RPG'lerin yeni nesli hakkında atıp tutmak kolay, ama ben oyuna kesinlikle bu gözle bakmıyorum. Amacım tamamen bambaşka birşey yapmak."

Her ne kadar temelinde roleplaying olsa da, *Deus Ex* bazıları tarafından bir first-person shooter olarak tanımlanabilir; yanılmış da sayılmazlar. Oyunun başında karakter yaratma kısmı var, burada Birleşmiş Milletler adına çalışan anti-terörist bir grup olan UNATCO'nun acemi bir askerini yaratıyorsunuz. Karakterinizin adını girip bir model seçiyorsunuz ve sonra da bir listeden adamınızın yeteneklerini belirliyorsunuz. Spector, karakterinize kazandıracağı becerileri çabucak ve doğru bir şekilde tahmin etmeniz amacıyla basit ve konuyla ilgili yetenekler yaratmakla çok uğraşmış. "Annem bile bunlara baktığı zaman bir anlam çıkarabildi" diyor. "Karakterinizi yaratırken verdiğiniz her karar oynanış üzerinde bazı değişiklikler yapacak."

Örneğin: yeteneklerin sayısı sadece bir düzine civarında ve bunların herbiri için öyle yüzdeler falan kullanılmıyor. Belli bir yetenekte *Unskilled, Trained, Advanced* veya *Master* olabiliyorsunuz. Nişancılıkta *Unskilled* iseniz tüfeğin dürbününden nişan aldığınızda görüntünün sürekli oynadığını ve hedefi vurmanın oldukça zor olduğunu göreceksiniz. Eğer Trained iseniz atışınız daha sağlam olacak ve şansınız artacak. Puanlarınız nişancılıkta Master olmaya harcadığınızda ise görüntü son derece durgunlaşacak ve atışı kaçırmanız neredeyse imkansız olacak. "Birçok oyun oyunculardan birşeyler gizler" diyor Spector. "Biz ise becerilerinizin size ne gibi olanaklar getireceği-



Nişancılıkta ustalaşmak gerekli. Uzaktan atış yapabilmek harika bir yetenek.

S.i.B

TÜRÜ: Roleplaying

GELİŞTİRİCİ: ION Storm

YAYINCI: Eidos Interactive (415) 538-0999, *www.eidos.com*

TAMAMLANMA YÜZDESİ: 80%

ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz

KISACA: Hükümetin komplolarının kahramanımızın sonu olabileceği karmakarışık bir gelecekte geçen ve değişik türlerin birleşiminden oluşan Deus Ex, bir aksiyon/RPG oyunu. Gerçek dünyadan alınma mekanlarda ister sertliğe başvurarak, isterseniz gizliliği tercih ederek gelecekte karşılaşılan gizemli olayları aydınlatmaya çalışıyorsunuz. Tasarımcıları oyunu belli bir türe dahil etmek istemiyorlar, çünkü içine girebileceği bütün türlerde yenilikler getiren bir oyun.

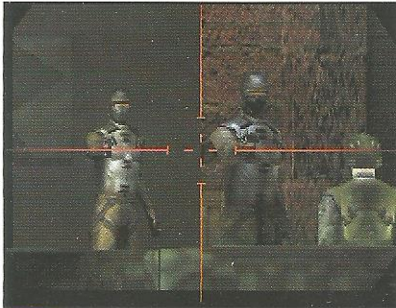
BU KADAR ÖZEL OLAN NE? Unreal motoru ve yeni bir dudak hareketi teknolojisi de dahil olmak üzere, kullanılan en son teknolojiler sayesinde oyun ilahlarımızdan Warren Spector'ın (bildiğiniz gibi kendisi derin, zengin hikayeleri ve kaliteli RPG projeleriyle tanınır) düşleri gerçeğe dönüşüyor. Garip ve komplolara dayalı konusunun çoğunlukla gerçek teorilere bakarak hazırlanmış olması da cabası...

ni tam olarak bilmenizi sağlıyoruz."

Ancak karakterinizi yaratırken dikkatli olmalısınız, çünkü verdiğiniz kararlar oyunu oynayış tarzınızı belirleyecek. Spector'ın dileği istenilen her şekilde oynanması mümkün olan bir oyun yaratmak: Eğer vurdu kırdı istiyorsanız, görevlerde karşınıza çıkan bütün düşmanları temizleyerek de başarıya kavuşabilirsiniz (ancak bu durumda oyunu çözmenizi çok kolaylaştıracak bazı ipuçlarını ve etkileşimleri kaçıracaksınız). Veya bunun yerine tek bir canlı öldürmeden de aynı amaca ulaşabilirsiniz (Spector böylesini daha çok seviyormuş). Gizlice ilerleyebilir, güvenlikten geçmek için bilgisayarları bozabilir, stun-gun ile insanları şaşırtabilir ya da beyinlerini kurşunla doldurabilirsiniz. Herşey sizin elinizde.

Değişmeyen birşey varsa o da sizi basit bir ajanlıktan alıp, uluslararası komploların tam göbeğine bırakan doğrusal bir hikaye akışı. Oyun yakın geleceğin zorlu şehir koşullarında geçiyor; Spector'ın RPG'lerle dolu geçmişini düşündüğümüzde bu oldukça değişik birşey. "Elf'lerden, Dwarf'lardan ve Orc'lardan uzaklaşmaya çalışıyordum" diyor.

"Annem bile bunlara baktığı zaman bir anlam çıkarabildi. Karakterinizi yaratırken verdiğiniz her karar oynanış üzerinde bazı değişiklikler yapacak."


Oyundaki her durumu analiz edip uygun tepki vermelisiniz: Ölümcül ya da uysal.

"Bu oyunda herşey insanlarla ilgili, kurdukları şeylerle, birbirlerine gösterdikleri davranışlarla..."

Hemen tanıyabileceğiniz ortamlar yaratabilmek için ünlü yerlerin modellemeleri *Unreal* motoru ile yeniden yapılmış. Mesela Özgürlük Heykeli'nin bulunduğu ada ve onun limanı, New York savaş anıtı gibi yerler oyunda olduğu gibi mevcut. İnsana daral getiren bir Hong Kong bölümü de var.

Hikayemiz, son derece gizli planları olan UNATCO'ya tehdit unsuru oluşturan bir terörist grubu etkisiz hale getirmek için görevlendirilmenizle başlıyor. Organizasyonun emektar ajanlarından biri olan kardeşiniz ise amirlerinizin göründükleri gibi olmadıkları konusunda kulağınıza birşeyler fısıldıyor. Ama bu oyunda hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığını söylemek kadar normal birşey yok; ilerledikçe göreceksiniz ki bugün üzerinde en çok konuşulan komplo teorilerini (hatta bütün Internet iletişimini izleyip kontrol eden bir yapay zekadan bile bahsediliyor, herhalde son zamanlarda Amerika'lıların gizli iletişim izleme projesi Echelon'un kopardığı gürültüden de yararlanmak istemişler) ortaya çıkaracaksınız. "Çok garip" diyor Spector. "Oyunlarımıza 'kimse buna inanmayacak' diyerek koyduğumuz şeyleri iki gün sonra gazetelerde manşet olarak görüyoruz."

Bu karışık hikaye, gerçek zamanlı dudak hareketleriyle konuşan NPC'lerle kurduğunuz iletişim sayesinde size aktarılacak. Karakterler konuşurken grafik motoru da onların seslerini yedi ana sesbirimden birine (insan ağzının konuşurken aldığı şekiller) dönüştürüyor. Sonuçta da ortaya sadece açılıp kapanmaktan çok daha fazlasını yapabilen ağızlar çıkıyor; karakterlerin dudakları sesleriyle neredeyse kusursuz bir şekilde uyumlaştırılmış.


Gerçek dünyadan alınma mekanlar sayesinde inandırıcı bir gelecek görüntüsü sunuluyor. İşte New York Özgürlük Adası'ndaki açılış sahnesi.



Konu NPC etkileşimleriyle ilerliyor. Mesela burada, çalıştığınız gizli organizasyonun emektarlarından olan erkek kardeşinizden nefis ipuçları alıyorsunuz.

Bunlar genel olarak iki sonuçlu konuşmalar olacak, yani konuşmanın gidebileceği iki farklı yön bulunacak. Böyle yapılmasının amacı hem hikayeyi basitleştirmek, hem de oyunu oynamak istediğiniz tarza kolayca ulaşmanızı sağlamak. Karşısındakine "Buraya gizlice sızmanın bir yolu var mı?" ve "İçeriye ön kapıdan dalıp herşeyi parçalasam olur mu?" sorularından birini sorma durumunda kalan oyuncular neyle karşılaşacaklarını tam olarak bilecekler. "Oyuncunun notlar almak zorunda kalmasını istemiyorum" diyor Spector. "Ona bir amaç verelim, nasıl ulaşacağını ise tamamen kendisi düşünsün."

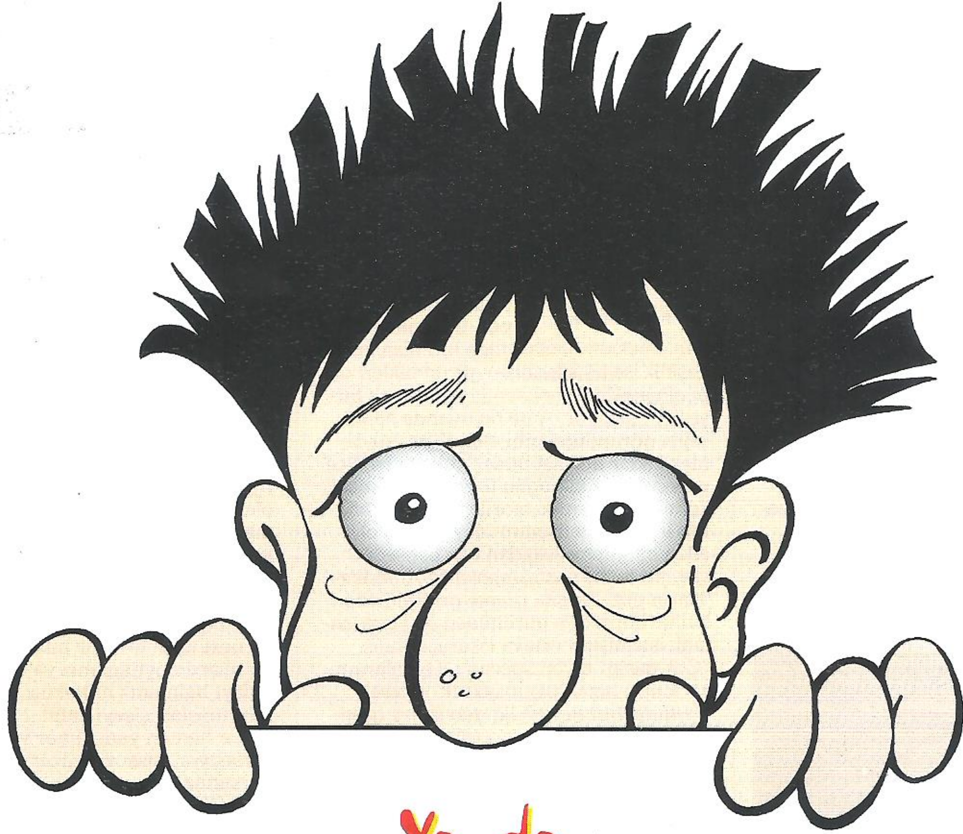
Oyunun dünyası o kadar açık ve serbest ki, isterseniz bilardo salonlarında bilardo oynamanız ya da alkol alıp kafayı bulmanız mümkün. (Hatta biraz abartmışlar; şişeyi kafanıza diktiğinizde ekran hemen yamuluyor ve kontrolünüz zorlaşıyor, kısacası zilzurna sarhoş oluyorsunuz.)

Olaylar gelecekte geçtiği için, karakterinizin de çeşitli bölümleri iyileştirilebilir bir şekilde hazırlanmış. İşin ilginç yanı, bu sistemlerin hepsi günümüzde yürütülmekte olan bilimsel araştırmalara dayanıyor. Bu "upgrade"ler sayesinde kafatasınızı, gözlerinizi, bacaklarınızı, kollarınızı ya da gövdenizi geliştirebilecek ve teleskopik görüş, bioelektrik tarama, kendi kendini iyileştirme ve zırhlanma gibi yetenekler kazanabileceksiniz.

Bilgisayarlar maceranızda önemli bir rol oynuyorlar, çünkü oyunda birçok işi yaparken bilgisayar arayüzleri kullanıyorsunuz. Sürekli olarak birşeyleri bozmak (hacking) zorunda kalacaksınız, bu "bozma" yeteneğiniz de farkedilmeden önceki zamanınızı gösteren ve sürekli geriye sayan bir gösterge çubuğu ile belirtilecek. (Bilgisayarlarla aranız ne kadar iyiyse, bu göstergede de o kadar çok zamanınız olacak.) Bozma yeteneği oldukça önemli; kapıların kilitlerini açmak, kameraları kapatmak ve silah yuvalarını etkisiz hale getirmek için bozma yeteneğinizden faydalanacaksınız. Spector'ın klasik *System Shock* tasarımının etkileri burada güçlü bir şekilde hissediliyor. Oyunun içinde karşılaştığınız engelleri aşmak için bu minik sistemleri çözmeniz lazım.

Deus Ex'i bir sene önce gördüğümüz zaman da oldukça etkileyiciydi; ION Storm'un oyunu tamamlamasına birkaç ay kala daha da iyi görünüyor. Eğer doğru yolda devam ederse Yılın Oyunu seçimlerimizde en güçlü adaylardan biri olacağına kesin gözüyle bakabiliriz.

Stressli Ol!



Ya da

Kendine Eziyet Etme!

Taze, Eğlenceli Birşeyler Dene

Tadım Ye!





Rogue Spear: Urban Operations

Rainbow ekibi şimdi de sokaklara çıkıyor

Tango down!"
Eğer *Rainbow Six* hayranıysanız, sefil teröristlerden birini daha öldüren takım arkadaşınızın sessizce fısıldadığı bu kelimeler heyecandan tüylerinizi diken diken etmeye yetmiştir. İşte bu titreme çok yakında bir kez daha geliyor. Red Storm, *Rainbow Six*'in başarılı devam oyunu *Rogue Spear* için hazırladığı genişleme paketi *Urban Operations* ile bizi bir kez daha sarsmaya hazırlanıyor.

Urban Operations'ın konusu, seriyi biraz bilenlere hiç de yabancı gelmeyecek: Teröristler yine rahat durmuyorlar ve onları etkisiz hale getirme işi de yine Rainbow ekibine düşüyor. Ancak bu yeni görev paketinde ekibimiz yepyeni mekanlara gidiyor; oyunun adından da anlaşılabileceği gibi görevlerin (şimdilik beş görev olması planlanmış) çoğu Hong Kong, Kahire ve Mexico City gibi kalabalık şehirlerde geçecek. Böylece oyuna yepyeni bir tat daha katılacak: Masum siviller.

Elbette eski oyunda da masum insanları öldürmekten kaçınmak konusunda biraz tecrübeniz vardı, ama bunlar varlığından zaten haberdar olduğunuz rehinelerle sınırlıydı. Caddelerde dolaşan masum yayalar ise yepyeni bir olay; tamamen rastgele oldukları için onlar hakkında plan falan yapamıyorsunuz. Görev paketinin yapımcısı Steve Cotton şöyle diyor: "Yayalar silah seslerini duyup kaçışmaya başladıkları zaman düşmanınızı yere sermek için onlardan da kaçınmanız gerekecek. Veya planlarınızı ona göre daha akıllıca yapmalısınız. Düşünmeniz gereken yepyeni bir sorun daha var artık."

Urban Operations'da sadece binalar ve yayalardan fazlası var. Birçok görev paketinde olduğu gibi bunda da yaratıcılık kokan bölüm tasarımları, yepyeni müthiş silahlar ve geliştirilmiş bir yapay zeka gibi ilerlemeler kaydedilmiş.

Cotton bölümlerden ilginç olan bir tanesi hakkında şunları söylüyor: "Teröristler bir kaçırma olayını gerçekleştirirken dikkati başka tarafa çekmek için bir otobüsle otelin lobisine dalıyorlar. Otobüsle otelin arasında sıkışıp kalıyorlar ve sizin de otele girebilmenizin tek yolu o otobüs!"

Rainbow ekibinin gelişmiş silahları bu tür hassas durumlarda imdadınıza yetişiyor, böylece de zaten harika olan multiplayer oyun daha da heyecanlanıyor. "Rainbow bu sefer orta sınıf makinalı tüfekleri de kullanabilecek" diyor Cotton. "Daha şimdiden HK21E, SAW ve RPD hazırlanmış durumda. Benim favorim ise 200 mermilik SAW. Multiplayer oyun sırasında birini öldürmek için uğraşırken dükkanları da kırıp geçirmek kadar eğlenceli birşey yok. Ayrıca multiplayer oyuna mayınlar da ekledik, aslında bunlar harekete duyarlı algılayıcıları olan C4 lokumları."

Bu yeniliklerin sadece multiplayer için geçerli olduğunu düşünmeyin; bilgisayar tarafından kontrol edilen teröristler de her zamankinden daha ölümcüller, çünkü artık bomba atabilmek gibi minik bir yetenekleri daha var. "Bu özellik teröristlerin sizi kovaladığı 'defend' adlı yeni oyun türünde çok yararlı oluyor. Artık bir köşede oturup onları beklemeniz mümkün değil, çünkü üzerinde adınız yazılı olan bir bomba size doğru hızla yaklaşıyor olabilir" diyor Cotton. Espri anlayışının sağlam olduğunu kanıtlarcasına da ekliyor: "Teröristlerin diğer marifetleri arasında yürümek, ateş etmek ve hatta bazen son hızla koşarken duvarda gördükleri bir noktaya takılıp kalmak bile bulunuyor (pardon, bu eski bir numaraydı)."



Urban Operations'a eklenen görev üreticisi sayesinde oyun daha da genişleyecek.

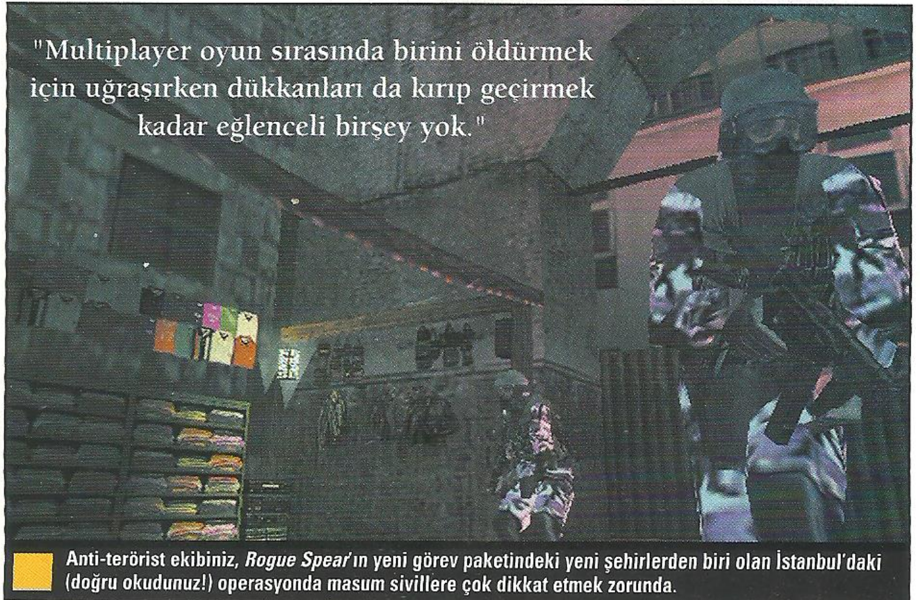
Oyunu modifiye etmek (Internet'te kullanıcılar tarafından yaratılmış bölümlerin ve modların sayısına bakarsak çok popüler bir zaman geçirme yöntemi) de eskisinden çok daha kolay olacak. Red Storm mod desteğini doğrudan oyunun arayüzünün bir parçası olarak sağlıyor, artık modifiye edilmiş oyunları başlatmak için şifrelenmiş gibi duran parametrelerle uğraşmayacaksınız. "Oyunseverlerin oyunumuzu değiştirerek başardıkları şeyler inanılmaz, üstelik artık bunu daha da kolaylaştırıyoruz" diyor Cotton.

Modlar ilginizi çekmiyorsa bile, bu görev paketi kendinize özel görevler yaratmakta sağladığı kolaylıklarla ilginizi çekecektir. "Oynamak istediğiniz görevin türünü, haritayı, zorluğu, terörist sayısını ayarlayarak aklınıza esen herşeyi yapabilirsiniz" diyor Cotton. "Bu senaryo yapısından bağımsız birşey ve birçok real-time strateji oyununda rastladığımız rastgele harita üretimi işlemine benziyor." Diğer ekstralar arasında ise *Rainbow Six*'in en popüler bölümlerinden beş tanesiyle *Rogue Spear* motorunun grafik alanındaki gelişmelerinin bütünü sayılabilir.

Urban Operations raflarda yerini aldığı zaman, parasının hakkını veren bir oyun olacak ve en zor beğenen terörist avcılarının bile gözbebeği haline gelecek gibi görünüyor.

S.İ.B

TÜRÜ: Aksiyon/Strateji
GELİŞTİRİCİ: Red Storm
YAYINCI: Red Storm
(919) 460-1776, *www.redstorm.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 40%
ÇIKIŞ TARİHİ: Nisan



"Multiplayer oyun sırasında birini öldürmek için uğraşırken dükkanları da kırıp geçirmek kadar eğlenceli birşey yok."

Anti-terörist ekibiniz, *Rogue Spear*'ın yeni görev paketindeki yeni şehirlerden biri olan İstanbul'daki (doğru okudunuz!) operasyonda masum sivillere çok dikkat etmek zorunda.

Theocracy

Macar geliştirici takım yeni oyunları için çok iddalı!

Philos Labs. adı muhtemelen size pek bir şey çağırıştırmıyor. 1995 yılının Ocak ayında bağımsız bir şirket olarak kurulan Philos Labs. Macaristan kökenli. Daha önce uluslararası platformda ilk kez 1993 yılında Amiga için Psygnosis tarafından pazarlanan RPG/Adventure türündeki *Perihelion* adlı oyunda çalışan üç elemanları dışında yurtdışı tecrübeleri bulunmuyor.

1997 yılında ise Philos Labs. 'ın ilk oyunu olacak *Theocracy* üzerinde çalışmaya başladılar. Oyunun ilk çalışmaları 1998 yılında ilk defa E3'de görücüye çıktı ve basından çok olumlu eleştiriler aldı. Bunun verdiği güvenle şirket çalışmlarını hızlandırdı ve *Theocracy*'yi uluslararası platformda piyasaya sürecek olan Ubi Soft'la anlaşma imzaladı.

Şu anda 30'dan fazla çalışanıyla bir yandan Mart ayında piyasaya çıkması beklenen *Theocracy*'i üzerinde çalışmalarını sürdürürken bir yandan da yeni iki 3D oyunu geliştirmeye devam ediyorlar.

Aslında bu, Macaristan oyun tasarım gruplarının uluslararası platformda ilk boy gösterişleri değil. Çoğumuzun hatırlayacağı *Imperium Galactica*'da Macar bir grup olan Digital Reality tarafından hazırlanmıştı. Hatta geçtiğimiz günlerde aynı takım *Imperium Galactica II*'yi piyasaya sürdü. Macaristan'la ortak bir sorunumuz olan yazılım korsanlığı nedeniyle oyunu mecburen sadece uluslararası platformda yayınlamak zorunda kaldılar.

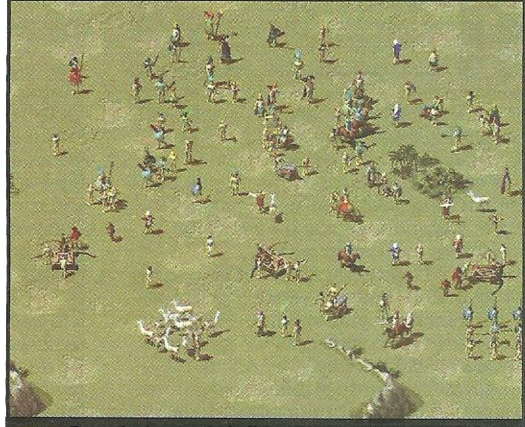
Philos Labs. 'ın yöneticisi Zsolt Vamosi oyunun Aztek uygarlığını konu almasının sebebini şöyle açıklıyor; "Grafik sanatçılarımız, konu zenginliğinden ve egzotik özelliklerinden dolayı bu uygarlığı seçti". Diğer bir ihtimalinde Yunan uygarlığı olduğunu açıklıyor Vamosi.



"Realm View" seçeneği tüm bölgeleri bir anda göz önüne getiriyor. Hedefiniz büyük olunca büyük düşünmelisiniz.

"Oyunu geliştirmeye başlamadan önce Aztek uygarlığıyla ilgili elimize geçen her türlü kitap, dergi ve filmi baştan sona inceledik. *Theocracy* pek çok yönden tarihsel gerçekle bağlı kaldı ama asıl amacımızın eğitsel bir yazılım değil bir oyun hazırlamak olduğunu gözönünde bulundurarak gerçeğe tam olarak uymayan büyü, fantastik yaratıklar gibi bazı unsurları da eklemeyi uygun gördük".

Şimdi de biraz oyundan bahsedelim. *Theocracy*, Aztec uygarlığını konu alan bir strateji oyunu. Planlama, kaynak yönetimi ve sorunları çözme üzerine kurulu bu oyunda başarılı olabilirseniz Amerika kıtasının orta bölümünde bir imparatorluk kurup, bu bölgeyi istilacılardan koruyabilirsiniz. Rahiplerinizin büyü güçlerini ve kendi askeri yeteneğinizi kullanarak İspanyol istilacıları geri püskürtebilir ve Aztek'leri gelecek çağların en önde gelen uygarlıklarından biri yapabilirsiniz.



Bu resimde oyunda kullanacağınız birimlerden çoğunu görmeniz mümkün.

Oyunda giyim tarzlarından ve değişik sınıflardan oluşan halklarından pek çok bağımsız kabile yer alıyor. Başlangıçta düşman tarafından ele geçirilmiş tek bir bölgeyi görebiliyorsunuz. Fakat durumunuz pek iç açıcı değil; topraklarınızdan sürülmüş, tüm varlığınız çalınmış ve halkınız ya tutsak ya da köle olmuş. İlk amacınız tutsak adamlarınız kurtarıp yerel valiyi ve adamlarını atalarınızın topraklarından kovmak. Bu bölümde standart hareketler, haritalar ve kısayol tuşları konusunda uzmanlaşacaksınız. İlerleyen bölümlerde Aztek uygarlığını geliştirmeniz ve imparatorluğunuzun iç sorunlarını çözmeniz gerekiyor. Gelebilecek dış saldıralara karşı koyarken eğer yeterince başarılı olursanız sınırlarınızı genişletmek için ordularınızı toplayabilersiniz de. Eğer gereklerini yerine getirecek kadar dengeli bir uygarlık kurabilirseniz İspanyol'ların saldırılarını püskürtüp tarihi değiştirebilirsiniz.

> "Sistem kilitlendiğinde bunun programda yaptığımız bir hatadan dolayı mı yoksa Microsoft'ta ki insanların ellerinden gelenin en iyisi yapmadıklarından mı olduğunu anlayamıyorduk."

Eğer bir RTS oyunu hazırlıyorsanız tamamen özgün olmanız imkansıza yakın. Çünkü şimdiye kadar yapılmış olan çok başarılı örnekler bu türde yapılması gerekenler ve yapılmaması gerekenler konusunda bir "kural kitabı" gibi önünüzde duruyor. Biz de Vamosi'ye *Theocracy*'yi hazırlarken etkilendiği oyunları sorduk: "Doğrusunu isterseniz *Warcraft* ve *Civilization*'dan etkilendik. Bu oyunların en iyi yönlerini oyunumuza adapte ettik". Tabii ki diğer RTS oyunlarından farklılıkları olduğunuda ekliyor: "Theocracy'de ekonomi ve savaşlar real-time, işte bu nokta da Civilization'dan ayrılıyoruz. Normal bir RTS oyundan ayrıldığımız pek çok nokta var, örneğin; sekiz eğitici bölümden sonra oyun serbest bir akış izliyor. Kaynaklarınızı ve ordularınızı imparatorluğun bir tarafından diğerine dilediğiniz gibi aktarabiliyorsunuz. Aynı anda 40.000 kişilik bir halkınız olabiliyor, değişik formasyonlar kullanabiliyorsunuz, değişik bakış açısı imkanınız var ve en önemlisi gerçek bir diplomasi

S.İ.B

TÜRÜ: Real-Time Starteji
GELİŞTİRİCİ: Philos Labs
YAYINCI: Ubi Soft *www.ubisoft.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 95%
ÇIKIŞ TARİHİ: Mart 2000

KISACA: Macar Philos Labs.'ın ilk uluslararası denemesi olan oyunda RTS'nin tüm kurallarına uyulmuş ve önceki örneklerin olumlu yönleri dikkate alınmış. Ayrıca daha önce bir RTS'de denenmemiş olan Aztek uygarlığının zenginliği güzel grafiklerle başarıyla yansıtılmış. Kaynak yönetimi, savaşlar ve farklı görüş açıları oyunu başarılı kılan özellikler.

BU KADAR ÖZEL OLAN NE?
Bir geliştirici şirketin ilk oyunu olarak Theocracy dünya pazarında epey ses getirdi. Tecrübesiz bir ekibin üç yıl boyunca sürdürdüğü çalışma hem oynanabilirlik hem de grafik-ses açısından beklenenenin çok üzerinde. Teokratik Aztek uygarlığının imparatorluğa dönüşüp tarihsel akışı değiştirmesi pek çok oyuncunun ilgisini çekecek.

seçeneği..."

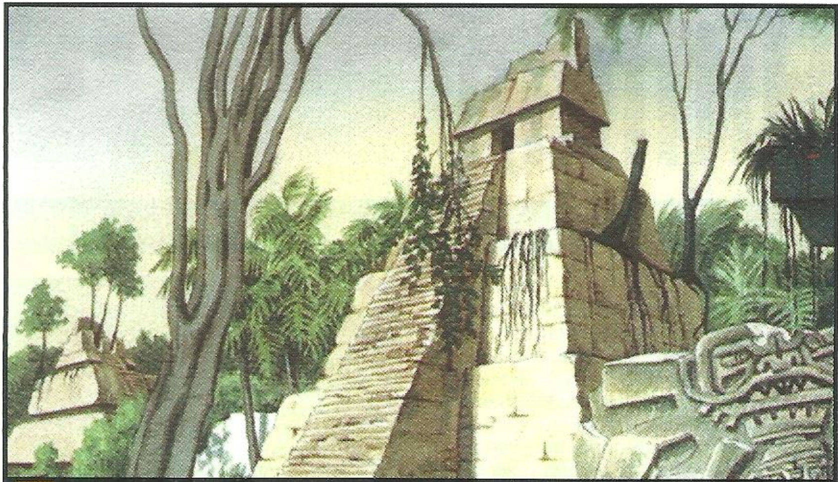
Oyunda kafamızı kurcalayan diğer bir nokta da pek çok iş için kullanabileceğiniz kölelerdi. Oyunların özellikle küçük çocuklar birer örnek teşkil edebileceği varsayılan günümüzde bunun bir sorun olup olmadığı sorusunu ise Vamosi şöyle yanıtladı: "Köleliğin oyunda tatsız bir yan oluşturduğuna inanmıyorum. Zaten şimdiye kadar bu konuda ciddi bir eleştiri de almadık. İnsanlar bunun Aztek uygarlığında önemli bir rol oynadığını kabul ediyorlar. Ayrıca bazı insanların bunu ahlak dışı bulma ihtimalleri nedeniyle tarihi bir geçeği de değiştiremeyiz, kaldı ki oyunda köleler daha çok işçi statatüsünde. Örneğin *Theocracy*'de zincirlenmiş insanlar filan yok".

Gerçek teokratik bir yönetimde olması gerektiği gibi oyunda da rahip sınıfı uygarlığın varlığını sürdürebilmesi ve gelişmesi için çok önemli. *Theocracy*'de rahipleriniz dini çalışmaları sürdürmekle yükümlü olduğu gibi büyü ve bilim konusunda da önde gelen adamlarınız. Tüm şehirlerinize kurabileceğiniz üç farklı piramitte görevlerini sürsürüyorlar.

Eğer Aztek kültürü hakkında bilgi sahibiyseniz bu oyunla ilgili kafanızı kurcalayan bir konu olabilir: İnsan kurban etmek. Bildiğiniz (ya da az sonra öğreneceğiniz) gibi Aztek uygralığında bazı dönemlerde rahipler bazı kurban etme törenleri düzenlerlerdi. Huitzilopochtli, yani Aztek'lerin savaş Tanrı'sına kurban etme töreninde kölelerin göğüs kafeslerinden kalpleri çıkartılır ve bu sayede tanrıların beklentileri karşılanır, savaşçıların bu sayede ölenlerin ruhlarıyla daha da güçlü, tanrıların ise rahiplere ibadetlerinde istekdikleri şeyler konusunda daha cömert olduklarına inanılırdı. Oyunda bu ruhlar rahipler için büyü toplamakta kullanılıyor.

Oyundaki diğer bir piramit de Pyramid of Magic yani büyü piramiti. Bu piramitte rahipleriniz yeni büyüler araştırıp eskilerini geliştirebiliyorsunuz. *Theocracy*'de farklı rahip türleri farklı büyüler yapabiliyor. Örneğin; ateş rahipleri Fire Ball, Flame Wave, Fire Ring, ve Fire Wall yapabilirken; iyileştirme rahipleri, düşmanlarınızı felce uğratan Hypnosis, zırhınızı geliştiren Stone Skin ve düşmanlarınızı zayıflatan Epidemic büyülerini yapabiliyor. Çağırma büyüleriyle uğraşan rahipleriniz adamlarınızı savaşlarda daha da güçlendirecek olan Guardian, Quetzalcoatl, Huitzilopochtli, ve Great Spirits Song büyülerini öğrenebiliyorlar. Bu üçünün dışında iki tane daha büyü sistemi olacak ama Philos Labs. halen bunların üzerinde çalışıyor ve henüz bir açıklama yapmak istemiyor.


Bir RTS'de görmeye alışkın olduğumuz bir ekran; işte şehir meydanınız.


Grafikler çok özenli yaratılmış. Pek çok tarihi ayrıntı göz önünde bulundurulmuş.

Üçüncü ve son piramit ise Pyramid of Invention. Bir çok real-time strateji oyuncusuna tanıdık gelecek olan araştırma binalarınarının yerini *Theocracy*'de Pyramid of Invention alıyor. Yeni silahlardan, daha etkili binaların tasarımına kadar hemen her icadı burada yapıyorsunuz.

Oldukça ayrıntılı ve iddalı görünen bu oyunun yayıncısı Ubi Soft, Philos Labs. 'a tam destek veriyor: "Uluslararası bir şirket olara, Macar Philos Labs'ın yeteneğini dünya çapında ortaya çıkarmaktan son derece memnunuz. Ubi Soft iyi tanınan bir isim ve Theocracy bizim oyun anlayışımıza tam anlamıyla uyuyor. Ubi Soft olarak ilk hedefimiz; oyuncular için iyi ve yeni fikirleri olan yetenekleri keşfedip tanınmalarını sağlamak".

> "Doğrusunu isterseniz Warcraft ve Civilizationdan etkilendik. Bu oyunların en iyi yönlerini oyunumuza adapte ettik"

Theocracy'de ordu gelişimi ve yönetimi de unutulmamış. Üstelik herhangi bir devlet yönetimi oyunundan daha da mantıklı bir konuma oturtulmuş. Teokratik bir yönetim biçimde önemli olan diğer bir konu da ordu. Ordunun güçlü olması yurttaşlarını daha rahat boyunduruk altında alınmasını sağlar. İsyanlar ve çatlak sesler daha az görülür. Bunun dışında sınırların dışındaki "dinsizler"in bazı konularda "eğitilmesini" sağlar. Oyundaki temel kışlanızdan; kılıçlı adamlarınızı, okçularınızı, mızraklı birliklerinizi ve casuslarınızı yetiştirebilirsiniz. Kışlanızı geliştirecek kadar kaynağa sahip olduğunuzda ise askerlerinizi savaş esnasında kontrol edecek ve düzenleyecek liderler üretebilirsiniz. Kışlanızı bir kez daha geliştirdiğinizde ise mancınıklar, usta casuslar ve jaguar ustaları yetiştirebileceğiniz bir bölüm eklemiş oluyorsunuz. Usta casuslar kartallar eğiterek çevrenizdeki henüz görmediğiniz alanları keşfetmenizi sağlayabiliyorlar. Jaguar ustaları ise ormanların derinliklerinden buldukları jaguarları eğitip savaş alanında kullanabiliyorlar.

Theocracy'nin en çok karşılaştırıldığı iki oyun *Age of Empires* ve *Seven Kingdoms* oluyor. Bu iki oyunda da eksikliği hissedilen diplomasi şu ana dek Theocracy tarafında daha başarılı görünüyor. Oyunda diğer imparatorluklarla ilişkilerinizi belirleyebileceğiniz bu bölümde ticaret anlaşmaları imzalayarak ekonominizi güçlendirebileceğiniz gibi herhangi muhtemel bir savaşta gücünüzü arttırmak için müttefikler de arayabilirsiniz. Oyunda diplomatik kararlar alabileceğiniz toplam beş ayrı imparatorluk bulunuyor. Yedi farklı ürünü ticari işlemlerinizde kullanabilirsiniz. Eğer pek de başarılı bir ekonomik konumda değilseniz aldığınız ürünler karşılığında para vermek yerine takas da yapabiliyorsunuz. Ticaret anlaşması yaptığınızda hangi ürünlerin, ne kadar fiyata ne oranda satılıp alınacağını da ayarlıyorsunuz.

Geliştirme süreci tam üç yıldır süren oyunun tabii ki bu süreç içinde karşılaştığı zorluklar olmuştur. Bu konuda ki sorumuza Vamosi ilginç bir cevap veriyor: "Oyunu geliştirme aşamasında karşılaştığımız en büyük sorun Windows'un kendisiydi. Sistem kilitlendiğinde bunun programda yaptığımız bir hatadan dolayı mı yoksa Microsoft'ta ki insanların ellerinden gelenin en iyisi yapmadıklarındanmı olduğunu anlayamıyorduk. Hepsinin ötesinde böyle bir çökmeyle karşılaştığımızda Windows bize tek bir seçenek sunuyordu; bilgisayarı yeniden başlatmak. Buna karşın biz sorunu kolayca çözdük; yaklaşık iki yıl önce Linux'a geçtik. Oyun aynı anda Windows altında çalışırken biz geliştirmelerimizi Linux'ta sürdürdük. Bildiğim kadarıyla bunu bizim dışımızda yapan tek grup ID Software".

Tüm bu ön bilgilerin ışığında *Theocracy* aralarında *Age of Empires* ve *Seven Kingdoms* gibi en başarılı real-time strateji oyunlarının tahtını sallayacak gibi görünüyor. Ubi Soft'tan yetkililer oyunun mart ayında piyasaya sürülebileceğini söylüyor ama genede muhtemel bir gecikmeyi de göz önünde bulundurup çok net konuşmaktan kaçınıyorlar. Eğer biraz sabredebilirseniz Mart ayında real-time strateji türünün en yeni ve gözde oyunlarından birini oynuyor olabilirsiniz.

Hitman

Eidos, her oyuncunun bir gün için de olsa Chow-Yun Fat gibi hissetmesini sağlamaya çalışacak.

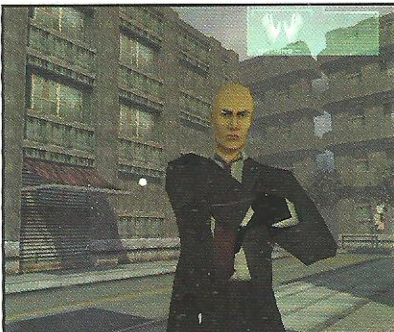
IO Interactive, ilk oyunu *Hitman* ile oyun endüstrisinde güçlü bir çıkış yapmaya hazırlanıyor. Günümüzde geçen *Hitman*, şu sıralar oldukça kalabalık olan 3D aksiyon/macera türüne yeni bir soluk getirmek iddiasıyla geliştiriliyor. Birçok değişik 3D kamera açısından oynanan oyunda, herbirinin içinde değişik görevler bulunan beş tane ana bölüm bulunuyor. Bu bölümlerden herbiri de Hong Kong'dan Güney Amerika'ya dek uzanan değişik mekanlarda geçiyor.

Her görevden önce oyuncuya o görevin amacı bildiriliyor ve gerekli donanımı alması sağlanıyor. Silah listesi oldukça etkileyici; Uzi'lerden dürbünlü tüfeklere, M16'lardan piyano tellerine (!) kadar herşeyi kullanmanız mümkün. Görevleri geçtikçe kendiniz ve işverenleriniz hakkında yeni yeni ipuçları elde ediyorsunuz. Hikayenin ilerleyen kısımlarında her zamanki gibi ani değişimlere ve beklenmedik olaylara hazırlıklı olun.

Bütün görevlerin birden fazla bitişi var ve olabildiğince doğrusallıktan uzak olmalarına çalışılmış. Mesela eğer bir parkta birilerini öldürmeniz gerekiyorsa, elinize silahlarınızı alıp John Woo tarzında bir dalış yapabilir ya da uzun mesafeden dürbünlü tüfekle ateş etmeyi tercih edebilirsiniz. Tabii ki daha az dikkat çeken bir yaklaşım her zaman için daha iyidir. Yapımcı Eric Adams, oyundaki görevlerden birini anlatırken "Sessiz cinayetleri tercih etmeniz lazım" diyor. "Bunun için maske takabilir, erkekler tuvaletine saklanabilir, adamınız içeri girince de onu boğazlayıp havalandırma penceresinden dışarı sıvışabilirsiniz."



Eidos'un oldukça iddialı olan yeni oyunu Hitman'de, karşınıza zaman zaman böyle güçlü arkadaşlar da çıkıyor. Sessiz cinayetleri her zaman tercih etmeniz lazım.



İşte çetin ceviz adamımızın hayatında normal bir gün daha. Yanlızca cüzdanını çıkaracak, korkmayın...

S.İ.B

TÜRÜ: Aksiyon/Macera
GELİŞTİRİCİ: IO Interactive
YAYINCI: Eidos Interactive (415) 538-0999, *www.eidos.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 40%
ÇIKIŞ TARİHİ: İlkbahar

Evet, buraya kadar anlattıklarımız bir aksiyon/macera oyununda zaten oldukça alışılmış şeyler; ilginç silahlar, güzel bir konu ve parlak grafikler. Peki bu oyunu yüzlerce rakibinden ayıran özelliği nedir? En basit haliyle söylersek, etkileşimlilik derecesi...

IO Interactive Glacier motoru dediği şeyi kullanıyor ve *Hitman*'in dünyasındaki etkileşimliliğin başka hiçbir oyunda bulunmadığını iddia ediyor. Bu motor son derece gerçekçi fizik modelleri kurabiliyor; bir sandalyeyi tekmelediğinizde yuvarlanıp ters dönüyor, başka bir yerden tekrar tekmelediğiniz zaman ise devrilmeden yerde kayıyor vs. Üzerinde vazo olan bir masayı devirdiğiniz zaman vazo da düşerek kırılıyor. Bir akvaryumu vurursanız içindeki sular yerlere saçılıyor. Ormanın derinliklerinde yürürken yanında geçtiğiniz bütün bitkilerin sallandığınız görüyorsunuz; artık yolunuzu anlamsız bir şekilde tıkamıyorlar. Tabii ki böylesine derin bir etkileşimlilik muhteşem görüntüler yaratabilecek, mesela bir binanın sütunlarının teker teker yıkılarak çökmesi gibi.

> "Sessiz cinayetleri tercih etmeniz lazım. Bunun için maske takabilir, saklanabilir ve işiniz bitince pencereden dışarı sıvışabilirsiniz."

Kötü adamlar da Glacier motorundan nasiplerini alıyorlar tabii ki. Birini omuzundan vurduğunuzda o yönde bir hareket yapıyor. Yerdeki bir cesedi vurduğunuzda ise kurşunun yönüne uygun bir şekilde hareket ediyor; hiçbir şey için önceden hazırlanmış animasyonlar yok, herşey o anda yapılıyor. Karakterler merdivenleri otomatik olarak tırmanıyorlar; kalıntıların üzerinden zıplıyor ve pervazların kenarlarından hoplayabiliyorlar.

"Glacier motoru yalnızca nesneler ve giysiler konusunda değil, insan vücudu konusunda da muhteşem fizik modelleri çıkarabiliyor" diyor Adams. "Inverse Kinematics animasyonları ile birleştirilince, bugüne dek gördüğünüz en gerçekçi 3D motoruyla karşı karşıya kalıyorsunuz. Yani kullanıcının kendisini tamamen kaptıracağı görüntülerle..."

Bunun gibi bir motorla yapılabilecek şeyler neredeyse sınırsız; IO da bu avantajını sonuna dek korumaya kararlı görünüyor. Tasarımcı ekibin asıl büyük iddiası, tamamen karakterinizin çevresinde dönen bir oyun dünyası yapmak yerine yaşayan, nefes alan sanal bir ortamda bir paralı katili oynadığınız hissini verebilmek.

Son olarak belirtmeliyiz ki grafikler tek kelimeyle müthiş. Ayrıntılı dokular, mükemmel aydınlatmalar ve düzgün animasyonlar sayesinde oyun görsel olarak da çok başarılı. Hikayeyi daha iyi aktarmak için konan oyun içi filmleri de ekleyince, grafik konusunda isteyebileceğimiz başka pek birşey kalmıyor. *Hitman*'in ilkbaharda piyasaya çıkması bekleniyor.

SINIRSIZ DOĞAL SES

2000 Bereketi

Bethesda'nın mutfağından her oyun tutkununa hitap edebilecek yarım düzine lezzet

Elder Scrolls ve Skynet serileriyle tanıdığımız Bethesda Softworks geliştirdiği yeni oyunlarla piyasaya hızlı bir giriş yapmaya hazırlanıyor. Görülen o ki bu oyunlarla şirketin grafiği hızlı bir şekilde yükselecek. Bethesda'nın real-time stratejiden yarış simülasyonuna kadar birçok türde hazırladığı oyunlar hakkında şimdilik sınırlı bir bilgi verebiliyoruz. Ancak yakın zamanda daha ayrıntılı incelemeler karşınızda olacak.

Storm

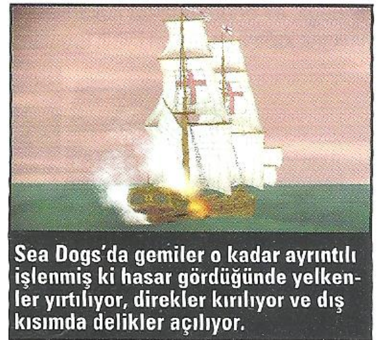
Storm, oynanış tarzına değişiklik gösterebilen, detaylı hikaye örgüsüne sahip gelecekte geçen bir hava savaşı. Oyuna sıradan bir teğmen olarak başlayan oyuncular son aşamada kumandanlığa kadar yükselebiliyorlar. Geçilen her bölümdeki başarı oranına göre oyuncuya bir sonraki bölümde daha fazla kontrol sahibi olma imkanı veriliyor. Oyunda çeşitli hovercraft, helikopter ve uçaklardan oluşan uçuş araçları değişik tasarımlarıyla dikkat çekiyor. 2000 yılının son aylarında piyasaya çıkması beklenen oyunun adında daha sonradan bir değişiklik yapılabileceği belirtiliyor.


İşte Storm'da bulunan birçok araçtan sadece biri.

Dreamland

Strateji ve taktik unsurları içeren bir savaş oyunu olan Dreamland, içinde bulunduğumuz yılın sonunda piyasada olacak. X-COM'un bir bakıma tersi olan senaryoda ana konu Dünya'nın uzaylı yaratıklar tarafından istila edilmesi sonucunda Terrain Liberation Army adındaki özgürlük savaşçılarının Dünya'yı istilacılardan temizlemeye çalışmaları. Oyuncular yaratıkların yüksek teknolojisini çalmak ve yeni silahlar üretmek gibi işlerin yanısıra, Dünya üzerindeki hükümetlerle ve yaratık yandaşlarıyla da uğraşmak zorunda kalıyorlar. Yeni kullanılan 3D motoruyla oyunun grafikleri etkileyici bir gerçekliğe bürünüyor.


Çirkin uzaylılara kimin patron olduğunu göstermek için 2000 yılının sonunu beklemek zorundayız.


Sea Dogs'da gemiler o kadar ayrıntılı işlenmiş ki hasar gördüğünde yelkenler yırtılıyor, direkler kırılıyor ve dış kısımda delikler açılıyor.

Sea Dogs

Roleplaying, deniz savaşı, adventure ve strateji karışımı bir oyun olan Sea Dogs ile azgın dalgalar arasında yelken açmaya hazırlanın. Oyuncular, biraz altın ve mütevazi bir gemi ile başladıkları oyunda ya üç ülkeden birine (İngiltere, Fransa veya İspanya) bağlılıklarını ilan edecekler ya da bir korsan olmayı seçecekler. Ancak bağlılığınızı ilan etseniz bile bunu her an değiştirmek yine sizin elinizde. Tayfa bulmak, malzeme satın almak ve gemilerinizi upgrade etmek için ise liman şehirlerine uğ-


Skip Barber Racing ile profesyoneller gibi sürmeyi öğreneceksiniz.

ramak zorundasınız. Sea Dogs muhtemelen 2000 yılının ortalarında piyasada olacak.

Skip Barber Racing

Skip Barber Racing yarış simülasyonu severlerin hoşlanacakları geniş kapsamlı bir oyun. Barber Yarış Okulu ve Otomobil Kontrol Kliniği sayesinde oyuncular profesyonel anlamda otomobil kullanımı konusunda uzmanlaşabilecekler. Gerçekçilik isteyenlerin beklentilerini karşılaması beklenen oyun birkaç ay içinde vitrinleri süsleyecek.

PBA Bowling 2

Bowling gerçekten zevkli bir spor olsa da, o eski ve kirli ayakkabıları giymek ve ağır bowling topu ile uğraşmak istemeyenler için PBA Bowling 2 iyi bir alternatif olabilir. Bu bowling simülasyonu ile Bethesda şimdiye kadar yaratılmış en gerçekçi bowling oyununu ortaya çıkarmayı amaçlıyor. Oyuncular bilgisayara karşı oynayabilmelerinin yanısıra bowling topunun ağırlık, renk gibi özelliklerini de değiştirebiliyorlar. Oyunun şu sıralar ABD'de piyasaya çıkması bekleniyor.

Art of Magic

Bir strateji oyunu olan Art of Magic, gelişmiş 3D motoru, arayüzü ve büyü sistemi özellikleriyle öne çıkıyor. Oyun, ilerledikçe dallanıp budaklanan değişik görevlerden oluşuyor. Oyuncular 60'dan fazla büyü yapma ve yaklaşık 21 adet yaratığı çağırma (summon) imkanına sahipler. Bu tarzın hayranları ne yazık ki bu oyun için biraz beklemek zorunda kalacaklar, çünkü Art of Magic 2001 yılından önce piyasaya çıkmayacak.


PBA Bowling 2 ile en güzel atışlarınızı evinizin konforunda yapın.


Art of Magic, Mythos Magic & Mayhem'ini 3D platformuna taşıyor

PC Gamer Kara Listesi

Piyasadaki Beta Oyunlar

Birkaç ay önceki kara listemize baktığınızda, listemizin her ay hızlı bir şekilde arttığını göreceksiniz. Kesinlikle dikkatli bir şekilde gözden geçirmeniz gerektiğine inandığımız listemiz bu köşede durduğu gibi durmamalı. Ayrıca son zamanlarda bazı kopya CD'lerin üzerinde bulunan "Final Retail Version" gibi yazılara da lütfen kanmayın. Normal şartlarda çok zor olan beta oyunları ayırt etme işi, bu şekildeki yanıltıcı yazılarla imkansız hale geliyor. En kötüsü de büyük uğraşlar verip geceniz gündüzünüze katarak sonuna yaklaştığınız bir oyunun beta olduğunu anlamak oluyor. Yazık olan zaman mı, verdiğiniz para mı yoksa harcadığınız emek mi? Açıkçası hepsi birden. Bu yüzden listemize bir göz atıp bu konuda bilgilenebilir ve gerekli önlemleri alabilirsiniz. Eğer siz de beta oyun mağduruysanız bize yazın ve biz de okurlarımızı yeterince uyarabilelim.

- *Age Of Empires II* .... *Microsoft*
- *Chessmaster 7000* .... *Mindscape*
- *Corsairs* .... *Ubisoft*
- *Creatures3* .... *Mindscape*
- *Darkstone* .... *GOD*
- *Delta Force2* .... *Novalogic*
- *Drakan* .... *Psygnosis*
- *Fifa 2000* .... *EA Sports*
- *Freespace2* .... *Interplay*
- *Gulf War* *3DO*
- *Half Life: Opposing Force* .... *Sierra*
- *Heroes of Might & Magic III* *3DO*
- *Heroes of Might & Magic III Armageddon's Blade* *3DO*
- *Homeworld* .... *Sierra*
- *Jane's USAF* .... *Jane's*
- *Legacy of Kain* .... *Eidos*
- *Mig Alley* .... *Empire*
- *Might & Magic VII* *3DO*
- *Need for Speed 4: High Stakes* .... *EA*
- *Omikron* .... *Quantic Dream*
- *Outcast* .... *Infogrames*
- *Panzer General 3D* .... *Mindscape*
- *Prince of Persia* .... *Redorb*
- *Quake III* .... *id*
- *Rage of Mages* .... *Monolith*
- *Rainbow Six: Rogue Spear* .... *Red Storm*
- *Rayman Forever* .... *Ubisoft*
- *Revenant* .... *Eidos*
- *Settlers 3* .... *Bluebyte*
- *Seven Kingdoms 2* .... *Enlight*
- *Shadow Company* .... *Ubisoft*
- *SimCity 3000* .... *Maxis*
- *Tekken 3 (Bleem ile versiyonu virüslü)* .... *Namko*
- *Ultima Ascension IX* .... *Origin*

PC GAMER Yarışması

En Güzel Golü Attılar! Hediyeleri Kaptılar!

Fifa 2000'in çıkışını kutlamak amacıyla PC Gamer-Türkiye ve Aral İthalat tarafından düzenlenen "Fifa 2000 En Güzel Gol" yarışması sonuçlandı. İlk üç sırada yer alan okurlarımız Aral İthalat'tan aşağıdaki ödülleri kazandılar.

BİRİNCİ

Yarışmada en güzel golü atıp ilk sırada yer alan Serdar Dinç adlı okurumuz 500$ Değerinde Creative Desktop Theater 2500 + Sound Blaster Live! Value Digital ve orijinal bir oyun kazandı.

İKİNCİ

İkinci olan Fatih Sarıkahya 250$ Değerinde Creative Encore 6X DVD-ROM + MPEG-II Kartı ve orijinal bir oyun kazandı.

ÜÇÜNCÜ

Üçüncü sırayı alan Erman Ferahlar ise üç ay sınırsız Süperonline Internet Paketi kazandı.

AYRICA

İlk 10'a giren tüm katılımcılar PC Gamer tişörtü kazandılar. Yarışmada ilk üç sırada bulunan golleri Mart CD'mizde izleyebilirsiniz. Tüm katılımcılara ilgileri için teşekkür ederiz.

Serdar Dinç'in ilk sırayı alan golü

THIEF II: THE METAL AGE

BEKLEMEK İŞİN EN ZOR YANI

Sabır taşınızı çatlatacak kadar beklediğiniz oyunlar...

Bu ay Thief II: The Metal Age geçen ayın lideri Diablo II'yi az da olsa geçti. Thief hayranları büyük bir atak yaparak sabırsızlıkla bekledikleri oyunu ilk sıraya taşıdılar. WarCraft 3'ün çıkışını beklemekte zorluk çeken topluluğun sayısında da büyük artış olmasına rağmen üçüncü sıradan daha yukarıya çıkamadılar.

Listemizi takip ederek gelecekte hangi oyunların popüler olacağını anlayabilir, alıp almama konusunda tereddüt ettiğiniz oyunlar için karar verebilirsiniz. Ancak sadece takip etmekle kalmayıp, beklemeye dayanamadığınız ve hala çıkmadığı için sabrınızın taştığını düşündüğünüz oyunları bize yazarak o oyunun bir numara olmasını sağlamak sizin elinizde. Yapacağınız şey mektup@pcgamer.com.tr e-mail adresine ya da Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80620 Şişli İstanbul mektup adresine "Beklemek İşin En Zor Yanı" başlıklı, ev adresinizi de belirttiğiniz bir mektup yazmak. Ayrıca listenin ilk sırasında yer alan oyuna oy verenler arasında yapacağımız çekilişte bir okurumuz bizden sürpriz bir ödül kazanacak. Bu ayın talihlisi ise Thief II: The Metal Age'i sabırsızlıkla bekleyen okurlarımızdan Mehmet Çetin.

1. *Thief II: The Metal Age* 21%
2. *Diablo II* 18%
3. *WarCraft III* 14%
4. *The Sims* 9%
5. *Team Fortress 2* 5%
6. *Duke Nukem Forever* 4%
7. *Baldur's Gate 2* 3%
8. *Soldier of Fortune* 3%
9. *Max Payne* 2%
10. *Command & Conquer: Renegade* 2%

PCG HABER HATTI

Jagged Alliance 2'nin yeni add-on'u *Unfinished Business* adıyla birkaç ay içinde piyasaya çıkacak. Sir-Tech'den yapılan açıklamaya göre Unfinished Business'da 6 değişik zorluk kademesi ve yeni olmak üzere 10 adet karakter, bilinmeyen sayıda silah ve son olarak da 20 sektör yer alıyor.

Ekonomik göstergeler Eidos Interactive için çok parlak değerler vermiyor. 1999 yılının üçüncü çeyreğinde şirket 61.8 milyon dolar zarara uğradığını açıkladı. Şirket 1998 yılının aynı döneminde de 27.6 milyon $ zarar etmişti. Bu zararın sebeblerinden biri olarak Eidos'un ION Storm'u satın alması gösteriliyor.

Jane's Simulations, *USAF* için yeni bir genişleme paketi sundu. Bu ücretsiz değişim paketi sayesinde Thunderbird jetlerinde olduğu gibi F-16C'lerin de dış yüzey rengi değiştirilebilecek. Ayrıca oyuncular uçuş zamanları ve performanslarıyla ilgili istatistikleri gerçek T-Bird pilotlarının değerleriyle karşılaştırabilecekler

Eidos, *Omikron: The Nomad Soul*'un devamı için düşünce aşamasında. Geliştiriciler oyun için tekrar David Bowie'nin desteğini istemekle birlikte, eğlence sektöründen değişik oyuncu ve yönetmenlerle de çalışmayı düşünüyorlar.

PCI STOKLARIMIZDA
DDR STOKLARIMIZDA

WinFast 3D S320 II Ultra
En Hızlı Ultra
- RIVA TNT2 Ultra chip set
- 4x AGP, 300 Mhz RAMDAC
- DirectX6 & OpenGL ICD Desteği
- 32 MB 5.5ns SGRAM
- 1000+ 3D WinMark 99 puanı
- Özel fan & 6-pin mini-din PAL TV Output
- WinFast DVD CD s/w
- Opsiyonel TV in; WinFast VC 100 PCI capture card
- Opsiyonel digital LCD (DFP) output (PRO Modeli)



WinFast GeForce256
Dünyanın En Hızlı Kartı
Cad/Cam + 3D Game
- RIVA GeForce256 chip set (GPU Grafik İşlemcili İlkkart)
Harware 3D desteği: Transformatin, Lightning, Setup & Rendering
- 4x AGP, 300 Mhz RAMDAC
- DirectX7 & OpenGL1.2 ICD Desteği
- 32 MB SGRAM-32 MB DDR
- 256 bitrender veri yolu ile aynı saat hızındaiki kat daha fazla hızlı
- Quad Engine Teknolojisi ile 15M Triangle/Sec 3D Performansı
- TV OUT, WinFast DVD CD s/w DVD HDTV Desteği
- Opsiyonel TV in; WinFast VC 100 PCI capture card
- Opsiyonel digital LCD (DFP) output



WinFast VR300
Hardware DVD, 3D gözlük ile Virtual Reality Bedava 3D Gözlük
- SIS 300 AGP chip set
- Fantastik 3DVR Gözlük
- 2X AGP, 350 Mhz RAMDAC, 128 - bit 2D/3D Video hızlandırıcı
- Direct3D & OpenGL ICD Desteği : Microsoft Win 9x, NT 4.0, Windows 2000
- 16 MB Super SDRAM
Aynı anda grafik ve TV video oynatma
Opsiyonel ikinci monitör çıkışı
- En düşük CPU'larda dahi kesintisiz DVD oynatma,
- WinFast DVD CD s/w
Opsiyonel TV output / Digital monitör (DFP) çıkışı, İkinci gözlük



WinFast TV 2000
En iyi tv görüntüsü
- PBX Stereo TV + Stereo FM Radyo (Bt878 çip)
rgonomik Uzaktan Kumanda gelişmiş kumanda özellikleri
- Çok kolay kurulum ve mükemmel uyumluluk
- TV kanallarının istediğiniz saatte açıp kapatmak için programlayabilme
- Digital görüntü yakalama ve kaydetme
- Video konferansa hazır. Video mail, Teletex Software, Bundle software
- S Video, Kamera ve VCR bağlantı kabloları



WinFast 3D L300VX
Mükemmel Auto Cad rformansı, En Uygun Fiyat
Hardware:
D Labs Glint R3 workstation graphic chip set
ill rate - 220M texel/sec dual bilinear mip-map textures, 110M texel/sec trilinear mip-map texture
- 300 Mhz RAMDAC
ower Threads SSE OpenGL Drivers
- 32MB SGRAM + 256 MB Virtual Texture Memory
penGL / Microsoft Direct3D / Autodesk Heidi



WinFast Ödüllere Doymuyor



WinFast 6300 MAX
Tüm Fonksiyonlu NK Anakart
- SIS 630 1950 çip set AMR Modem desteği
- Soket 370 Coppermine P!!! celeron, cyrix cpu desteği,
- UDMA 66, 5 USB port Home PNA 1.0
- PC-133, PC-150 SDRAM ve NEC VC-SDRAM desteği
- Dual sanal gerçekilik, 3D gözlük
- Hardware DVD oynatma
- 128 bit surround ses kartı, AC'97 Codec
- 10/100 BaseTX Ethernet
- 3D / OpenGL 16 - 32 - 64 opsiyonel VGA Ekran Kartı
- Çift monitör, Digital monitör, TV out desteği



Yılın Ürünü Bilişim Oscar'ı



1999' Yılın Ürünü



WinFast 4X Sound
AC-3, DVD, A3D, C3DX Fiber Optik Destekli
- C-Media 8738 Chipset
- Fiber Optik üzerinden Digital ses girisi ve çıkışı (SPDIF in / SPDIF out)
- HRTF teknolojisi ile 3D ses pozisyon sistemi desteği ve 3D ses efektleri
- MP3 den MD'ye digital kayıt imkanı
- AC-3 5.1 ve DVD video desteği
- Arka speaker çıkışı, C3DX Pozisyonel 4 kanal speaker ses desteği
- Direct Music destekleyen DLS tabanlı wavetable müzik sentezleyici
- DirectSound 3D ve A3D 1.0 desteği



WinSurf V90 USB
56K, V.90, Hardware Harici Dünyanın En Akıllı Modemi
- Harici USB Modem (Gerçek Hardware)
- ITU V.90 Standart, Sanal I UART ile maximum 460.8kbps Hız.
- Maximum 56000 bps download hızı
- Answering machine (Voice), USB Hot Plug & Play arabirim
- Kesintisiz bağlantı

CHIP — Haziran Ayı 1. Ultra Kasım Aralık Ayı 1. modeli
PC GAMER — Eylül, En Hızlı Ultra Editörün Seçimi
PC WORLD — Temmuz, 3DKart Testi 1. Editör Seçimi Ödülü
PC MAGAZINE — Ağustos, Yılın Ekran Kartı Testi 1. Editörün Seçimi
COMPUTER SHOPPING — Eylül, En Hızlı Ultra TNT2

WinFast®
RAKİP TANIMIYOR

Leadtek® Rüyalarınızı Gerçekleştirir

TurCom BİL.DIŞ.TİC. LTD.ŞTİ.

TUR-COM BİLGİSAYAR DIŞ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ
Rasimpaşa Mh. Talimhane Sk. No : 10/1 Kadıköy / İSTANBUL
Tel : +90 216 330 57 83 (3 Hat) Fax : +90 216 349 71 34
e-mail: tur-com@tur-com.com www.tur-com.com

Nadir Tanır 0532 313 37 44

Duke ne derse o olur!

Aslında çok iyi tanıdığımız bir ses; Jon St. John ile bir söyleşi

Come get some. Aktör Bruce Campbell'dan alınan bu cümleyi bir çoğumuz çok iyi biliyor. İnsancıl kahramanımız Duke Nukem'in çok sevdiğimiz bu sözünü kim seslendirmişti hiç düşündünüz mü? Bu kişi Jon St. John'du. Half Life: Opposing Force'da bulunan "drill instructor"ı (askeri eğitmen) seslendirmesiyle ondan daha çok hoşlanacaksınız. Şimdi kendisini daha yakından tanıyalım.

Oyunlar için seslendirme yapma işine nasıl karıştınız?

JON ST. JOHN: Kesinlikle şans eseri oldu. Bu tür seslendirme işlerini radyo ve televizyonlar için yıllardır gerçekleştiriyordum. Lani Minella'yla tanışana kadar herhangi bir oyun için seslendirme yapmamıştım. San Diego'da kurulu Pro-motions Production adında bir şirketi olan Lani, bana bu konuda öneri getiren ilk kişiydi. Lani'nin şirketi multimedya oyunları için seslendirme aktörleri bulup bunları oyun üreticileriyle tanıştıran bir aracı şirket konumundaydı. Lani beni birkaç yıl önce denedi ve sonra da anlaşmalı olduğu oyun firmalarına beni tanıttı. Herşey için teşekkürler Lani!

Şimdiye kadar hangi oyunlarda seslendirme yaptınız?

Üzerinde çalıştığım en son oyun Half Life: Opposing Force. Çalıştığım ve bugünlerde piyasada olan diğer oyunlar Twisted Metal 4, The Sonic Adventure Game, Blue Stinger, NBA Shootout ve Ken Griffey, Jr, Baseball. Hepinizin bildiği Duke Nukem dışında, daha önceki oyunlarım arasında Die Hard trilogy, Balls of Steel, Candyland ve Revenant yer alıyor.

Duke Nukem'in arkasındaki kişinin bu kadar cana yakın olabileceğini kim tahmin eder ki?

Bir dövüş yapsanız siz mi yoksa Bruce Campbell'mı kazanırdı? Kendisiyle hiç tanışma fırsatınız oldu mu?

Güzel soru! Büyük ihtimalle kazanan ben olurdum (Çünkü ben Bruce'dan daha iri yarıyım. Ayrıca pohpohlanmış bir Hollywood aktörü değilim ve dövüşürken hile yaparım). Onunla şimdiye kadar karşılaştığımızı hatırlamıyorum. Anladığım kadarıyla kendisi de şu sıralar multimedya seslendirmeleri yapıyormuş. Hey Bruce... ben filmlerde rol almaya çalışmıyorum...sen neden seslendirme işini profesyonellere bırakmıyorsun?

Bruce Campbell'dan alıntı olan cümleleri kullanmak üstünüzde bir eziklik hissettiriyor mu?

Hmm...hayır. Çünkü metinleri ben yazmıyorum. Benim yaptığım sadece sesimi kullanmak. Ancak şunu da kabul etmelisiniz ki Duke kendi sesini kullanıyor.

Opposing Force'da "drill instructor"ı başarılı bir şekilde seslendirdiniz. Daha önce herhangi bir askeri deneyiminiz var mıydı?

Daha önce bu konuda biraz araştırma yaptım ve bunun büyük yardımını gördüm. Full Metal Jacket filmini izlediyseniz benim seslendirdiğim karakter bu filmdeki D.I. karakterine çok benziyordu. Bu karakterin konuşma tarzına ve ses değişmelerine çalıştım. Bir askeri deneyimim olmamasına rağmen savaş filmleri bu konudaki en büyük yardımcım oldu diyebilirim.

İyi bir oyuncu sayılırmısınız?

Tabii ki! Duke Nukem ve Shadow Warrior tarzında oyunlardan hoşlanırım. Ancak yarış oyunlarının benim için her zaman ayrı bir önemi vardır. Need For Speed serisi, Monster Truck Madness ve NASCAR Racing favorilerim.

Gelecekte ne gibi projelerde çalışacağınızı söyleyebilir misiniz?

Gearbox Software şirketinde Randy Pitchford ve ekibi, benim de içinde bulunacağım yeni bir projenin hazırlığı içindeler. Bu konu hakkında fazla bilgim yok, zaten şu anda o kadar bilgiye ihtiyacım da yok. Bunun dışında tabii ki Duke Nukem Forever'da yer alacağım. Çok başarılı bir çalışma olacağını tahmin ediyorum. Son olarak ise yakında piyasaya çıkacak olan Mahken X adlı oyunun seslendirmelerini bitirdim.

Hiç seslendirdiğiniz karakterlerle aranızda benzetmeler yaptığınız oluyor mu?

Evet, aslında ben hepsinden birer parçayım. Candyland'deki Gloppy kadar ahmak, Twisted Metal 4'teki SweetTooth's Spokerperson kadar çılgın, Ken Griffey, Jr., Baseball'daki "umpire" (hakem) kadar masum ve Duke Nukem'deki büyük yaratık kadar tahammülsüzüm.

BUGÜNÜN EN POPÜLER OYUNLARI

EN ÇOK SATAN OYUNLAR...

NO.	OYUN	YAYINCI	PCG RATİNG
1.	*Quake III Arena*	id	-
2.	*Fifa 2000*	EA Sports	%90
3.	*Age of Empires II: The Age of Kings*	Microsoft	%94
4.	*Unreal Tournament*	GT Interactive	%90
5.	*Half Life: Opposing Force*	Sierra	%94
6.	*Delta Force 2*	Novalogic	%74
7.	*Homeworld*	Sierra	%93
8.	*Rainbow Six: Rogue Spear*	Red Storm	%90
9.	*Heroes III: Armageddon's Blade*	3DO	-
10.	*10. NBA 2000*	EA Sports	%90

PCG HABER HATTI

Simon & Schuster Interactive, *Might & Magic* yapımcılarıyla birlikte PC oyunları meydana getirmek amacıyla biraraya geliyor. *Might & Magic* karakterleri üzerine kurulu birçok oyun üretmeyi planlayan grubun ilk ürünü *The Lost Formulas* adını taşıyor ve bu yılın sonbaharında piyasada olması bekleniyor.

Motor City daha yeni çıkmışken şimdi de *Need for Speed* serisinin yeni bir oyunu yolda. *Need for Speed: Porsche Evolution*'da anlaşılacağı üzere özellikle Porsche'un egzotik tarzdaki spor arabaları üzerinde durulmuş. Oyunun arcade yarışçıları için yeni standartlar belirlemesi bekleniyor.

Merakla beklenen *Half Life: Opposing Force*'un bazı CD-ROM'larla uyum problemi yaşadığı anlaşıldı. Problemin CD'lerin kopya korumasından kaynaklandığı sanılıyor. *Opposing Force* CD'sinin içindeki readme.txt dosyasında problemli CD-ROM'ların listesi bulunabilir.

Mortyr sonunda Amerika Birleşik Devletleri'nde de piyasada. İlk olarak Interactive Magic tarafından piyasaya sürülen *Mortyr*, 2. Dünya Savaşı'nda geçen bir senaryoya sahip. Birçok kez olarak el değiştiren oyunun son hak sahibi Interplay oldu.

Starsiege: Tribes Extreme iptal edildi

Oyuncular tek kişilik aksiyon için Tribes 2'yi beklemek zorunda

Sierra, Starsiege: Tribes'ın pek de add-on'u ya da devam oyunu sayılamayacak Starsiege: Tribes Extreme'in iptal edildiğini açıkladı. Oyunun geliştiricileri hem Tribes Extreme hem de Tribes 2 üzerinde aynı anda çalışıyorlardı. Görünüşe göre grup kaynaklarını biraz erken tüketti. Extreme için tahmin edilen orijinal piyasaya çıkış tarihi bu Ocak ayıydı, ancak işlerin planlanan hızda yürümemesi sebebiyle bunun gerçekleşme ihtimali az gibi gözüküyordu. Uzayan tartışmalar sonunda, Sierra ve geliştiriciler karşılıklı olarak Extreme'in tek kişilik oyun modunda halen yapılması gereken işlerin çok ağır olduğu ve Tribes 2'nin öngörülen piyasaya çıkış planlarına zarar verebileceği gerekçesiyle sözü geçen add on'u iptal ettiler.

Sierra, Tribes Extreme'in yapım aşaması sırasında tek kişilik oyun modunun nasıl yapılması gerektiğine dair çok şey öğrendiklerini belirtti ve bu tecrübeleri Tribes 2'nin daha da iyi bir tek kişilik oyun moduna sahip olması için kullanacaklarını açıkladı. Üstelik şu anda Extreme'in ertelenmiş olmasından dolayı her iki takım da Tribes 2 üzerinde beraber çalışabilecekler. Ayrıca Tribes Extreme için de herşey bitmiş değil. Uzun süren bekleyişin ardından Sierra şu sıralar oyun için Internet'ten ücretsiz olarak dağıtacağı yeni multiplayer haritaları çıkarmak üzere. Daha ayrıntılı bilgi için şirketin web sitesine (www.sierra.com) bir göz atabilirsiniz.

Tribes evreni tecrübesini tek kişilik modda yaşamak isteyen oyuncular Tribes 2'yi beklemek zorunda kalacak.

PCG OYUN TAKVİMİ

Oyun çıkış tarihleri konusunda en güvenilir rehberiniz

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunu büyük bir mutlulukla alırken bir bakıyorsunuz ki merakla beklediğiniz başka bir oyun da çok yakında piyasaya çıkacak. Bu durumda yeni aldığınız oyunları, okulunuz ya da işinizden geriye kalan boş vakitlerinizden arttırarak en kısa zamanda bitirmeye çalışmak en iyisi olacaktır. Yeni çıkan oyunları takip etmek giderek zorlaşıyor. İşte bu noktada takvimimiz aracılığıyla sizlere elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalışıyoruz. Tarihlerde oyun firmalarından kaynaklanan değişmeler olmakla birlikte genel olarak güvenilir bir liste sunuyoruz sizlere. Siz de son değişiklikleri içeren çıkış tarihlerini www.gonegold.com adresini ziyaret ederek kontrol edebilirsiniz.

OYUN	YAYINCI	TARİH	
Need for Speed: Motor City	EA	04/01/00	Motorlarınızı çalıştırın
X: Beyond the Frontier	South Peak	04/01/0	Kalkışa hazır olun
Road to Moscow	Ubisoft	07/01/00	Daha sonra
Rent – A – Hero	South Peak	11/01/00	Olası
Magic the Gathering Gold	Hasbro	11/01/00	Falda doğru çıktı
Blaze and Blade	South Peak	14/01/00	Kılıcınızı hazırlayın
Imperium Galactica II	GT Interactive	14/01/00	Muhtemelen
Tuskegee Fighters	Abacus	15/01/00	Hedefte
Wizardry 8	Sir-Tech	18/01/00	Yayımlayıcıya bağlı
Hired Guns	Psygnosis	18/01/00	Tam isabet
Team Fortress 2	Sierra	18/01/00	Uzun atış
IHRA Drag Racing	Bethesda	18/01/00	Sarı bayrak
1602 A.D.	GT Interactive	19/01/00	Göreceğiz
B-17 Flying Fortress	MicroProse	20/01/00	Zamana ihtiyacımız var
C&C: FirestormSierra	Westwood	20/01/00	Gelecek ay
Skip Barber Racing	Bethesda	20/01/00	Yanlış yapma
Mission Impossible	Infogrames	21/01/00	İyi olurdu
Final Fantasy VIII	EA	26/01/00	Karar verildi
Tiger Woods PGA 2000	EA Sports	26/01/00	Çimler bizi bekliyor
Best of Smart Games	Hasbro	26/01/00	Olmalı
Croc 2	Fox	27/01/00	Belki gecikir
Test Drive Cycles	Infogrames	27/01/00	Bunu alacağız
Test Drive Rally	Infogrames	27/01/00	Dönmeli
H&D: Devil's Bridge	Talonsoft	28/01/00	Büyük ihtimalle
Amen: The Awakening	GT	28/01/00	Dua edin
F-18	Jane's	29/01/00	Belki gecikir
Legends of the Blademasters	Ripcord	29/01/00	Şans!

OYUN	YAYINCI	TARİH	
Rising Sun	Talonsoft	29/01/00	Emredersiniz
Dawn of War	South Peak	01/02/00	Para konuşur
Majesty	Hasbro	02/02/00	Kılıcını kınından çıkar
Superbike 2000	EA	02/02/00	Işıklar yeşil görünüyor
KA-52 Team Alligator	GT Interactive	03/02/00	Hayır olmaz!
Soldier of Fortune	Activision	03/02/00	Hedef yakında
OAOW II: Elite Edition	Talonsoft	04/02/00	İyi gözüküyor
Kiss: Psycho Circus	G.O.D.	04/02/00	Zirve için hazır değil
The Sims	Maxis	04/02/00	Şansımız varsa
Werewolf: The Apocalypse	ASC	04/02/00	Dolunay zamanı
Die Hard Trilogy 2	Fox	07/02/00	Yakın olacak
Brunswick Pro Pool 3D 2	Head Games	10/02/00	Konsantre olmalısın
Dark Reign II	Activision	15/02/00	Bekliyoruz
Diablo II	Sierra	15/02/00	Gecikebilir
C&C: FirestormSierra	Westwood	20/01/00	Gelecek ay
Tachyon	NovaLogic	16/02/00	Doğrudur
Star Trek: Klingon Academy	Interplay	16/02/00	Öyle yapalım
Risk II	Hasbro	16/02/00	Katılıyoruz
Nox	Westwood	16/02/00	Gelecek ay
Unreal Gold Pack	GT	16/02/00	Evet
Tzar: Burden of the Crown	Talonsoft	22/02/00	Mücadele için hazırlan
Codename Eagle	Talonsoft	22/02/00	Kesinlikle
Jeremy McGrath Supercross 2K	Acclaim	22/02/00	Bitiş çizgisini geç
Star Wars: Force Commander	LucasArts	29/02/00	Yardımla birlikte
Ground Control	Sierra	29/02/00	Belki
Metal Fatigue	Psygnosis	29/02/00	Tükendim ama bitirdim
Le Mans 24 HourRipcord	Infogrames	29/02/00	Yeşil bayrak

PCG HABER HATTI

Intel, bazı Pentium III'lerinde yeni bir sorun saptadı. Bu problem sebebiyle bilgisayarın açılması esnasında bir çakışma sorunu yaşanıyor. Üretim hattında bu soruna karşı gerekli önlemleri alan Intel, bu sayede yeni üreteceği işlemcilerde aynı sorunla karşılaşmayacak. Problem şu anki işlemcilerin yaklaşık yüzde 1'inde.

Oyun makinası fanatikleri PC kullanan kardeşlerine göre daha fazla online oyun oynamakta. Pazar araştırma şirketlerinden Datamonitor'un yaptığı araştırmaya göre 2002 yılı itibariyle online oyunlar için 45 milyon kişi oyun makinası kullanırken, 28 milyon kişi PC kullanacak.

Şiddetli bir rekabetin sonucunda James Bond 007'nin haklarını Metro Goldwyn Mayer'den birkaç yıllığına alan Electronic Arts, yeni bir oyun için hazırlıklarına başladı. Son Bond filmi The World is Not Enough temelinde hazırlanacak ilk oyun first person shooter türünde olacak.

Infogrames 135 milyon dolarlık bir yatırımla GT Interactive'in büyük ortağı oldu. *Unreal Tournament* ve *Duke Nukem 3D* gibi oyunlarıyla bildiğimiz GT Interactive, Infogrames'in son altı ay içinde satın aldığı birçok şirketten biri.

Red Storm yeni bir oyunla geliyor

En çok satan oyunlar listesinde üst sıralarda yer almış olan Rainbow Six ve Rainbow Six: Rogue Spear aksiyon oyunlarının yayıncısı Red Storm Entertainment görünüşe göre bu sefer dünya sınırlarını da aşarak uzayda geçecek bir oyun gerçekleştirme amacında.

Taktik ağırlıklı bir uzay savaşı olan ve U.F.S. Vanguard adı verilen oyunun Ağustos ayında piyasaya çıkması planlanıyor. Vanguard'da oyuncu, Birleşik Güçler Donanması kumandanı olarak uzayın derinliklerine destansı bir yolculuk gerçekleştiriyor. Oyunda amaç, bütün galakside kontrolü eline almak isteyen kötü niyetli kişiye karşı Müttefik Gelişme Bölgesi'ni korumak. 3D temelli oyun değişik uzay aracları içermesinin yanısıra, uzay gemilerinin bakımı ve keşfedilmemiş gezegenlere yapılacak keşifleri de içeriyor.

Red Storm oyun tasarımcısı Juan Benito konuyla ilgili olarak yaptığı açıklamada Vanguard'ın diğer uzay savaş oyunlarından farklı olduğunu, çünkü bu oyunda oyuncuyu sadece savaşçı bir pilot gibi değil, gerçek bir gemi kaptanıymış gibi düşündüklerini ve uygulamalarını da buna göre gerçekleştirdiklerini belirtti. Benito buna ek olarak şu andaki uzay oyunlarının büyük çoğunluğunun genel olarak ikiye ayrıldığını ifade etti ve bunlardan birisinin reflekse dayalı shooter'lar, diğerinin de oldukça kompleks olan stratejiler olduğunu söyledi. Bu iki türe en güzel örnekler ise Wing Commander ile Master of Orion.


Red Storm, Rogue Spear ile büyük bir satış rakamı yakaladı.

Juan Benito şimdiye kadar gemi kaptanlarının karşılaştığı zorlukların ve deneyimlerin birçok oyunda kullanılmaya çalışıldığını kabul ederken, özellikle gemi kontrolü ve manevra sistemi gibi zorluk çıkaran konularda daha önce yaşanan sorunları önlediklerinden emin olduğunu söyledi.

Görünüşe göre Vanguard, yüzlerce hedef bölge ile dolu inişli-çıkışlı interaktif ortamı, çekici senaryosu ve Internet, LAN multiplayer desteğiyle oldukça beğeni toplayacak.

Ve Diablo II Beta

Şimdiye kadar çok az oyun Blizzard Entertainment'in Diablo II'si kadar insanları heyecanlandırmıştır. Özellikle son günlerde oyunun beta sürümü hakkında çeşitli spekülasyonlar yapılıyor. Ne zaman hazır olacak? Teste kimler katılabilecek? Oyunun çıkış tarihinin belli olması için testler ne zaman bitecek? Bu tip sorulara en sağlıklı cevaplar doğal olarak üretici firma Blizzard Entertainment'tan gelebilir. Şirket tarafından yapılan açıklamaya göre Diablo II Battle.net beta versiyonu geçtiğimiz günlerde kullanıma hazır hale geldi.

Açıklamada betaların oyundaki dengesizliklerin azaltılması, zorlu oyun severlerin düşüncelerininin öğrenilmesi ve uyumsuzluk sorunlarının giderilmesi açısından önemli olduğu belirtilirken, sözü geçen betanın Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada'dan seçilecek 1000 kişi tarafından deneneceği ifade edildi. Ancak bu betanın sadece birinci bölümü. Blizzard ayrıca bu teste katılma imkanı olmayanlar için ikinci bir beta daha hazırlıyor. Kullanıcılar şirketin web sitesinden betayı download ettikten sonra Battle.net adresine geçip hem oyunu oynayabilecekler hem de yeni kurulan serverların test edilmesine yardımcı olacaklar.

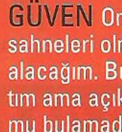
PC GAMER OYUN LİSTESİ

Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

Bu ay Quake 3 Arena ofisteki liderliğini kimseye bırakmazken, bazı editörlerimiz NBA Live 2000'de yoğun bir rekabete giriştiler. Ehliyet alma hazırlığı içinde bulunan arkadaşlarımız ise bir yanlışa düşerek kendilerine Driver'ı örnek aldılar. Bütün bunların dışında bakalım arkadaşlarımız bu ay hangi oyunlarda yoğunlaşıp diğer işlerini zora sokmuşlar.


BURAK Ultima Online üstüne şu aralar oyun tanımıyorum. Quake modasına multiplayde uysamda ben Rainbow Six'i hala kalbimde saklıyorum. Bu arada Planescape Torment'a da biraz bulaştım.

GÜVEN Omikron'a devam. Bir de shooter sahneleri olmasa oyundan tam anlamıyla haz alacağım. Bu ay biraz da Indy'nin tadına baktım ama açıkça söylemek gerekirse umduğumu bulamadım.



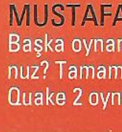
AHMET Bu ayın da büyük bir kısmı Quake 3 Arena oynayarak geçti. Ancak daha yeni elime geçen Wheel Of Time son zamanlarda beni oldukça saran bir oyun. Bu oyunu Internet üzerinden oynaması oldukça eğlenceli.

MURAT Sıkı bir Tomb Raider hayranı olarak The Last Revelation çıktığından beri dergiden arta kalan zamanlarımda güzeller güzeli Lara Croft'a eşlik ediyor ve onu bu son macerasında yalnız bırakmıyorum.



CÜNEYT Bu ay çoğunlukla Q3A oynadım, hiç pişman değilim, yine oynarım. Quake3A gibi bir şahesere pek sık rastlanmaz millet! Ucundan Age of Empires 2'ye de bulaştım, ama onun hakkında konuşmak için erken..."

MUSTAFA Tabii ki bol bol Quake 3 Arena! Başka oynamaya değer oyun biliyormusunuz? Tamam tamam itiraf ediyorum biraz da Quake 2 oynadım!



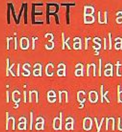
ÜMİT Pharaoh ile eski Mısır tanrılarını mutlu etmeye çalıştıktan sonra Odium ile Rusya'da Nato görevlerini yerine getirdim ve Business Tycoon'u beğenmeyip ticari işlerimi ruthless.com ile yürüttüm.

MEHMET Age of Empires 2, kesinlikle bir önceki versiyonunun kalbimdeki yerini doldurdu. Bu ay en çok AOE 2 ve Flight Simulator 2000'i oynadım. Quake 3 ise halen multiplayer oyunları arasındaki tek favorim.



CEM Dergimizdeki NBA Live! 2000 fırtınasından fırsat bulduğumda Championship Manager 99/00 oynadım. Zaten benim gibi birçok Championship Manager fanatiğinin de başka bir şey yaptığını düşünmüyorum.

MERT Bu ay Heavy Gear II ile Mech Warrior 3 karşılaştırması yapıp, Oyungezer'de kısaca anlatma gibi bir faaliyetim olduğu için en çok bu muhteşem ikiliyi oynadım. Ve hala da oynuyorum!




Top 50

Size geçen ay "Oy vermezseniz böyle olur. Sevdiğiniz oyunlar listeden düşer" dememiz bayağı etkili olmuş olmalı ki bu ay özellikle Larry VII için yüksek sayıda oy aldık. Size listemizin oylama sistemini bir kez daha hatırlatmak sanırız yararlı olacak. Bir oyunun listeye girebilmesi için en az 4 oy alması şarttır. İstediğiniz kadar oy atabilirsiniz. Listeye o ay gelen oylar oyunun sıralamadaki yerini direkt, bir önceki aydan gelen almış olduğu oylar % 50 ve ondan önceki ay ise %30 etkiliyor. Sevdiğiniz oyunların yükselmesi için oy vermeye devam edin! İşte bu ayki listemiz.

Aksiyon Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Half Life (Sierra)	49	97
2.	●	Quake III Arena (id)	37	-
3.	●	Legacy of Kain (Eidos)	35	-
4.	▲	Rainbow Six: Rouge Spear (Red Storm)	35	90
5.	▼	System Shock 2 (Electronic Arts)	30	95
6.	●	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	29	85
7.	–	Unreal Tournament (GT Interactive)	27	92
8.	▼	Mechwarrior 3 (Microprose)	25	86

Adventure Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Outcast (Infrogames)	27	90
2.	●	Omikron (Eidos)	27	74
3.	▲	Larry VII (Sierra)	20	84
4.	●	Sanitarium (ASC Games)	19	89
5.	▲	Broken Sword (Virgin)	18	82
6.	–	Gabriel Knight 3 (Sierra)	8	-
7.	▼	Curse of the Monkey Is. (Lucas Arts)	7	95
8.	▼	Grim Fandango (Lucas Arts)	5	91

FRP Oyunları



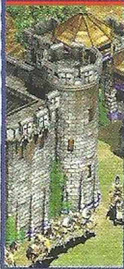
Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Silver (Infogrames)	32	81
2.	●	Revenant (Eidos)	26	-
3.	▲	Fallout 2 (Interplay)	26	89
4.	▼	Diablo (Blizzard)	25	90
5.	▼	Baldur's Gate (Interplay)	17	94
6.	▼	Might and Magic VII (3DO)	17	63
7.	–	Planescape: Torment (Interplay)	12	-
8.	▲	Might and Magic VI (3DO)	10	90

Spor/Yarış Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Fifa 2000 (EA Sports)	47	-
2.	●	Driver (GT Interactive)	39	78
3.	●	NFS IV (Electronic Arts)	38	78
4.	▲	Fifa 99 (EA Sports)	35	-
5.	▼	Midtown Madness (Microsoft)	34	90
6.	●	Re-volt (Acclaim)	30	88
7.	▲	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	24	91
8.	●	NBA Live 2000 (EA Sports)	24	90

Strateji Oyunları



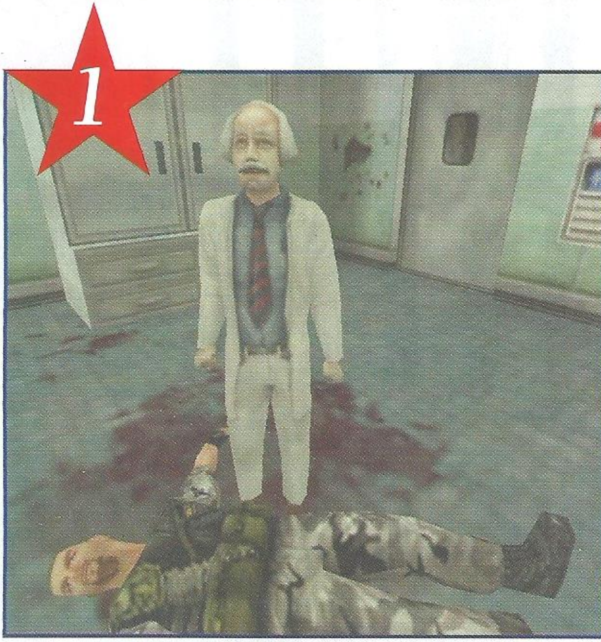
Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Age Of Empires II (Microsoft)	40	94
2.	▲	C&C Tiberian Sun (Westwood)	33	73
3.	▲	Close Combat IV (SSI)	28	-
4.	▲	Worms Armageddon (Microprose)	26	90
5.	▲	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	26	89
6.	▲	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	23	89
7.	▲	C&C Red Alert (Westwood)	18	91
8.	●	Seven Kingdoms II (Enlight)	17	90

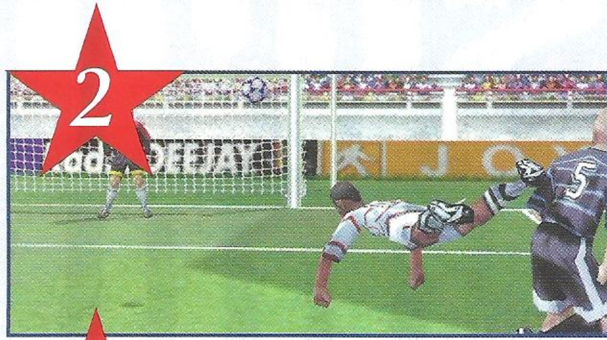
Simulasyon Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Descent III (Interplay)	33	93
2.	●	Freespace II (Interplay)	30	93
3.	●	Jane's USAF (Jane's)	27	85
4.	●	Fleet Command (Jane's)	25	89
5.	●	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	16	72
6.	●	Falcon 4.0 (Microprose)	8	95
7.	●	Apache Havoc (Empire)	5	79
8.	●	Rogue Squadron (Lucas Arts)	4	88

▲: Yükseldi; ▼: Düştü; ●: Değişmedi; – : Yeni Girdi







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	●	Half Life (Sierra)	AK	49	97
2	●	Fifa 2000 (EA Sports)	SY	47	-
3	▲	Age Of Empires II (Microsoft)	ST	40	94
4	▼	Driver (GT Interactive)	SY	39	78
5	▼	NFS IV (Electronic Arts)	SY	38	78
6	▲	Quake III Arena (id)	AK	37	-
7	▲	Legacy of Kain (Eidos)	AK	35	-
8	▼	Fifa 99 (EA Sports)	SY	35	-
9	▲	Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)AK		35	90
10	▼	Midtown Madness (Microsoft)	SY	34	90
11	●	Descent III (Interplay)AK	SM	33	93
12	▲	C&C Tiberian Sun (Westwood)	ST	33	73
13	▼	Homeworld (Sierra)	AT	32	93
14	▲	Silver (Infrogames)	FRP	32	81
15	▼	Freespace II (Interplay)	SM	30	93
16	▼	Re-volt (Acclaim)	SY	30	88
17	▼	System Shock 2 (Electronic Arts)	AK	30	95
18	▲	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	AK	29	85
19	▼	Close Combat IV (SSI)AK	ST	28	-
20	▼	Jane's USAF (Jane's)	SM	27	85
21	▲	Outcast (Infrogames)	AD	27	90
22	▲	Omikron (Eidos)	AD	27	74
23	▲	Unreal Tournament (GT Interactive)	AK	27	92
24	▼	Revenant(Eidos)	FRP	26	-
25	▲	Worms Armageddon (Microprose)	ST	26	90

Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26	▲	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	ST	26	89
27	▲	Fallout 2 (Interplay)	FRP	26	89
28	▼	Fleet Command (Jane's)	SM	25	89
29	▼	Mechwarrior 3 (Microprose)	AK	25	86
30	▲	Diablo (Blizzard)	FRP	25	90
31	▲	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	SY	24	91
32	–	NBA Live 2000 (EA Sports)	SY	24	76
33	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	23	89
34	–	Thief Gold (Eidos)	AK	22	-
35	▲	Larry VII (Sierra)	AD	20	84
36	▲	Sanitarium (ASC Games)	AD	19	89
37	▲	C&C Red Alert (Westwood)	ST	18	91
38	▲	Resident Evil 2 (Capcom)	AK	18	79
39	▲	Broken Sword (Virgin)	AD	18	82
40	▼	Baldur's Gate (Interplay)	FRP	17	94
41	▼	Seven Kingdoms II (Enlight)	ST	17	90
42	▼	Might and Magic VII (3DO)	FRP	17	63
43	▼	Shadow Company (Ubi Soft)	ST	17	53
44	▼	Jagged Allience 2 (Talonsoft)	ST	17	74
45	▼	Starwars Menace (Lucas Arts)	AK	16	71
46	▼	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	SM	16	72
47	–	Starcraft (Blizzard)	ST	16	92
48	▼	NHL 2000 (EA Sports)	SY	14	89
49	–	Planescape: Torment (Interplay)	FRP	12	-
50	▼	Might and Magic VI (3DO)	FRP	10	90

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon

SAVAŞ. KATLİAM. ÖLÜM.

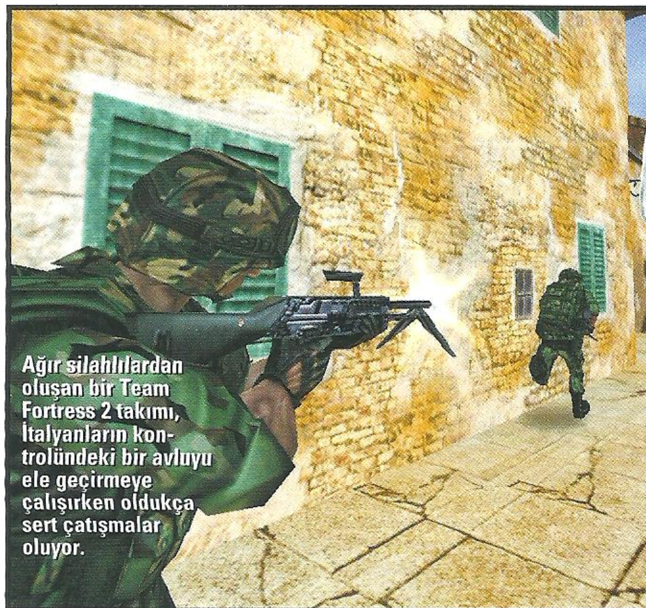
BİZE ÖZEL VE YEPYENİ GÖRÜNTÜLER!

NE İSTEDİĞİNİZİ BİLİYORSUNUZ!

Geçen birkaç ay içinde, okuyucularımızdan Valve'ın heyecanla beklenen multiplayer şaheseri Team Fortress 2 hakkında en son bilgileri vermemiz için istekte bulunan (düzeltiyoruz, yalvaran) o kadar çok talep geldi ki, bu konuda birşeyler yapmalıydık. İşte karşınızda... Ağzınızdan akan suları iki katına çıkarmak için ne gerekiyorsa aşağıda bulacaksınız.

Valve'ın sizi çok sevdiğini şimdiye kadar anlamış olmalısınız. Şirket çaylaklık döneminde (!) ilk olarak önümüze *Half-Life*'ı attı; biliyorsunuz bu oyun first-person shooter'larda hikaye anlatımını ve etkileşimliliği yeniden tanımlayan tam bir klasikti. Bundan sonra ilk planlanan şey de *Team Fortress 2* adlı bir genişleme paketi yayınlamaktı ki, bu paket de *QuakeWorld* tabanlı multiplayer modu *Team Fortress*'ın devamı niteliğinde olacaktı. Ama kaderin oyununa bakın ki, *TF2*'nin geliştirme aşaması sırasında bir genişleme paketinden çok daha fazla materyal ortaya atıldı: Internet üzerindeki oyun oynama alışkanlıklarımızı sonsuza dek değiştirecek birşeydi bu...

Team Fortress 2'nin çıkış tarihi planlananın çok ötesine taştıysa da, bu süre içinde Valve da oyunseverlere muhteşem bir teselli ödülü verdi: *Team Fortress Classic*. Ücretsiz olan bu eklenti, *Half-Life*'ı satın almış olan herkese Team *Fortress*'ın yarattığı o tarifsiz bağımlılığı ve hikaye anlatımını getirdi; karşılığında



Ağır silahlılardan oluşan bir Team Fortress 2 takımı, İtalyanların kontrolündeki bir avluyu ele geçirmeye çalışırken oldukça sert çatışmalar oluyor.

da binlerce kişilik bir hayran kitlesi edindi. Yine de *TF Classic*, ileride göreceklerimizin yalnızca küçücük bir kısmı...

Valve'ın tasarımcılarından Robin Walker "*TF Classic*'in başarısından son derece mutluyuz" diyor. İnsanlardan bu kadar olumlu tepkiler almak harika, zaten yaptığımız oyunlar hakkında yeni şeyler öğrenmenin en iyi yöntemlerinden biri de bu. Multiplayer aksiyon oyunları hala emekleme safhasındalar ve bu oyunları üretenler arasında neyin işe yarayıp neyin yaramadığından haberi bile olmayan birçok tasarımcı var. *TF Classic*'in başarısı, bazı şeyleri doğru yaptığımız konusunda bize güç verdi."

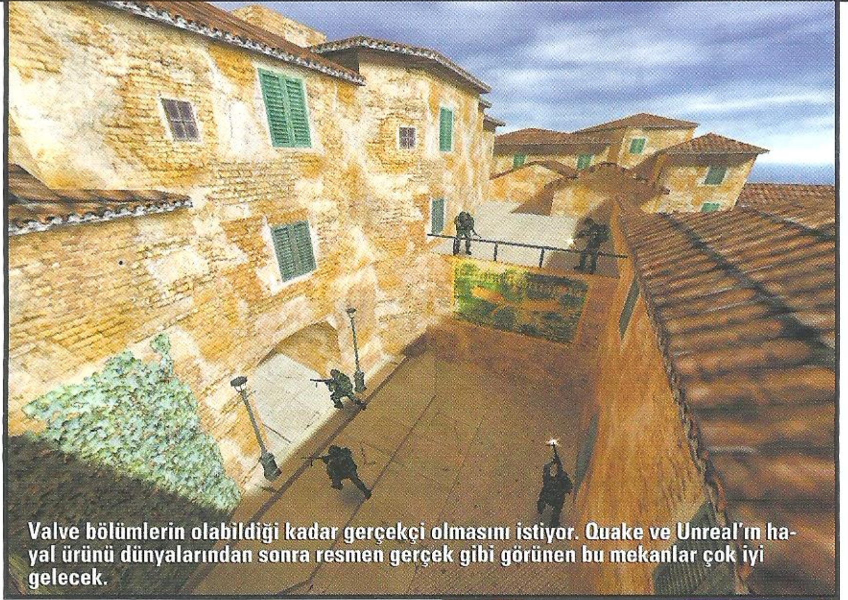
TF2 de başlarda mevcut *TF* hayranlarına hitap etmek üzere düşünülmüş. Ancak Valve'ın kaynaklarını yeniden gözden geçiren Walker ve John Cook, ürünün son halinin gerçekte neye benzeyeceğini tekrar tasarlamak durumunda kalmışlar. Sonuçta da planlar tamamen değiştirilmiş ve daha büyük bir kitleye hitap eden, daha iddialı bir oyuna girişilmiş.

Ana hedef, *TF2*'nin klasik bir savaş filmine benzetilebilmesi. "Böylece acemiler oyuna daha çabuk ısınabilir" diyor Walker. "Herkes savaş filmi izlemiştir ve orada neler olduğunu bilir. Ellerine bir makinalı tüfek verdiğinizde nasıl kullanacaklarını bilirler. Birisi onlara bomba atacak olursa onu tanırlar ve kaçmaları gerektiğini bilirler. Film benzeri bu senaryoların içine insanları koyduğumuz zaman, onlar da içgüdüleriyle tepki veriyorlar ve biz de onları bunun için ödüllendiriyoruz."

ÇEŞİT ÇOK BOL

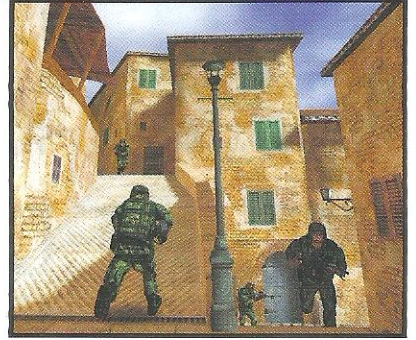
Valve'ın planı NATO, Rus ve Axis askerlerinden esinlenerek hazırlanmış dört değişik takım oluşturmak ve herbiri için ayrı oyuncu modelleri yaratmak. Oyundaki 20 adet harita *TF Classic*'tekilerden daha küçük, ancak yine de bir *Half-Life* haritasına yakışacak şekilde olacak. Savaş ise savunmaya dayalı olacak ve gizlilik büyük önem taşıyacak.

İlk görev türü olan Escort'ta bir ekip, savunmasız bir grubu korumaya çalışıyor (*TF Classic*'in yaşlı devlet başkanını kurtarmaya çalıştığınız Hunted haritasını oynayanlar bu tür görevlerin nasıl heyecanlı olduğunu iyi bilirler). Territorial Control'da da iki takım haritadaki bölgelerden olabildiğince fazlasını elde tutabilmek için amansız bir mücadeleye tutuşuyor (*TF Classic*'in Canal Zone haritasının değişik bir hali). "Mesela European adlı köy haritasında takımlardan biri oyuna başlarken bütün köyü elinde bulunduruyor" diyor Walker. "Savunmalarını hazırlamak için ellerinde bir dakikaları bulunuyor. Sonra diğer takım geliyor ve 15 dakika içinde köyü ele geçirmeye çalışıyor. Bu haritadaki kontrol noktaları ise en iyi savunma noktalarında bulunan beş adet bina."


Valve bölümlerin olabildiği kadar gerçekçi olmasını istiyor. Quake ve Unreal'ın hayal ürünü dünyalarından sonra resmen gerçek gibi görünen bu mekanlar çok iyi gelecek.

Bunların yanında Attack/Defense/Base Destruction adlı görev türleri de var. Bunlarda bir ekibin diğerinin üssündeki bir eşyayı ele geçirmesi ya da yok etmesi gerekiyor. "Herhangi bir kategoriye girmeyen birkaç haritamız daha var" diyor Walker. "Artı standart Capture the Flag, King of the Hill türü şeyler de olacak. Ayrıca işe yarayıp yaramayacağından emin olmak için test etmemiz gereken haritalarımız da bulunuyor; bunlar başarılı olursa çok eğlenceli olacak. Mesela *bunlardan biri real-time strateji* oyunları üzerine kurulu."

Oynanışla gerçekçiliği dengelemek söz konusu olduğu zaman Valve çalışanları hiç mi hiç zorlanmıyorlar. "Ne istediğimizi biliyoruz" diyor Walker. "Biz zevkli bir oyun istiyoruz. Bizce gerçekçilik pek zevkli birşey değil. Midenizdeki bir yara yüzünden birkaç saat içinde ölmek zevkli değil. Birkaç saat boyunca bir hendekte saklanmaya çalışmak da zevkli değil. Gerçekçiliği, oyuncuların oyunumuzu anlamalarını sağlayacak bir araç olarak görüyoruz."



İLETİŞİM ÇOK ÖNEMLİ

İstediğiniz şeyi yazmak haykırmaktan çok daha uzun sürdüğü için, Valve cesurca bir adım atarak oyuncular arasındaki iletişimi biraz daha ileri götürmeye çalışacak. "Sesli iletişimi kullanmayı tercih ettik, çünkü oyuncuların birbirleriyle konuşmalarına izin vermekle 'sosyal bir eğ-

HALF-LIFE 2

Tabii ki Half-Life oyuncularının asıl heyecanla bekledikleri oyun, tam anlamıyla bir devam oyunu. Sonuçta hem aldığı eleştiriler, hem de ticari başarı olarak sarsılmaz bir seviyede oturan Half-Life'ın bir devamı olmalı. Ancak gariptir ki, oyunun çıkışından bu yana tam bir sene geçmesine rağmen Valve bir devam oyunundan hiç bahsetmemişti. Şimdiye kadar...

Valve'ın yönetim müdürü Gabe Newell, bu kadar yoğun medya baskısı altında sessiz kalmanın çok zor olduğunu itiraf ediyor. "Half-Life 2 hakkında o kadar fazla soruyu savuşturdum ki, kendimi yine Robin Walker'la Hunted oynarmış gibi hissediyorum" diyor. "PC Gamer'ın tüm zamanların en iyi oyunu seçerek onurlandırdığı bir oyunun devamını getirmemek için aptal olmamız lazım. Zaten Half-Life'ta çözüme ulaştırılamamış birçok konu da vardı. Ancak Half-Life 2'nin ilk oyundan ne yönüyle farklı olacağını tam olarak netleştirmediğimiz sürece konuşmak istemiyorum. Maliyet hesapları ya da kısa vadeli düşüncelerle değil de sadece kendi hayal gücümüzle birşeyler yaratma lüksüne sahibiz. Ancak bir taraftan da son zamanlarda çıkan oldukça vasat devam oyunları var, bunlardan bazıları bir oyuncu olarak beni oldukça hayal kırıklığına uğrattı. Hayranları Half-Life 2'nin şimdiye dek oynadıkları en iyi oyun olmasını bekliyorlar, işte tam olarak bunu verebileceğimizden emin olduğumuz zaman gerekli açıklamaları yapacağız."

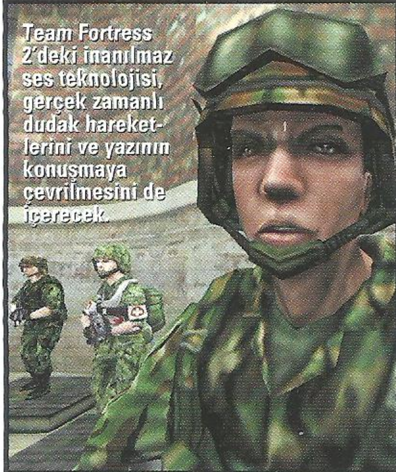
İşte öğrendiniz. Yani en azından bir kısmını...

"Ne istediğimizi biliyoruz. Biz zevkli bir oyun istiyoruz. Bizce gerçekçilik pek zevkli birşey değil. Midenizdeki bir yara yüzünden birkaç saat içinde ölmek zevkli değil. Birkaç saat boyunca bir hendekte saklanmaya çalışmak da zevkli değil. Gerçekçiliği, oyuncuların oyunumuzu anlamalarını sağlayacak bir araç olarak görüyoruz."

ROBIN WALKER,
TEAM FORTRESS 2 TASARIMCISI

Komutanın gözünden kuşbakışı olarak bakınca, ekiplerinizi oyun dünyasıyla hiçbir etkileşime girmeden yönetebilmeniz mümkün olacak.

lence yaratma' iddiamızı gerçekleştirmiş oluyoruz" diyor Walker. Zaten *TF2* de takıma dayalı bir oyun olduğu için oyuncular, emirleri süreki ekranda görünecek olan komutanları aracılığıyla birbirleriyle iletişim içinde olacaklar. "Komutan, mouse ile seçtiği herhangi birine doğrudan ses bağlantısına sahip olacak; böylece birinin tehlikeye atıldığını gördüğü anda onu uyarabilecek" diyor Walker. "Yazıyla iletişim de mümkün olacak. Ayrıca yazıdan sese dönüşüm konusunda da sınırlı bir destek vereceğiz, yaklaşık 1000 kelimelik bir WAV dosyası sözlüğü kullanılacak. Bunları ardarda sıralayarak cümleler kurabileceksiniz. Bu tür iletişimin avantajı şu: Kısayol tuşları atayabileceksiniz ve böylece sürekli söylemek zorunda kaldığınız şeyleri söylemek için sürekli mikrofona konuşmak yerine tek bir tuşa basmanız yeterli olacak."



Team Fortress 2'deki inanılmaz ses teknolojisi, gerçek zamanlı dudak hareketlerini ve yazının konuşmaya çevrilmesini de içerecek.

Oyuncular ayrıca vücut hareketleriyle de iletişim kurabilecekler, işaret etmek ve el sallamak gibi. Ayrıca herkesi bir takım halinde tutmak amacıyla ekrandaki pusula da sürekli olarak komutanınızı işaret edecek. Onun çevresinde gruplanan oyuncuların moralleri hep yüksek kalıyor; yalnızca bunun için bile birlikte dolaşmaya değer.

Oyunun savaş filmi benzeri duygusuna uygun olarak, oyuncular sürekli olarak aynı yerlerde spawn olmuyorlar. Birçok haritada oyuncular zırhlı araçlar tarafından savaşa sokuluyorlar. Valve böylece oyuncuları o anki sıralamalarına göre haritanın farklı bölgelerine yerleştirebiliyor ve böylece belli bir denge sağlıyor. Bunun başka bir avantajı da askerleri gruplanmış bir şekilde tutabilmek. "Bizim düşüncemize göre, dört oyuncu aynı anda bir APC'nin arkasından atladıkları zaman büyük ihtimalle bir süre boyunca beraber dolaşacaklardır" diyor Walker.

Her ne kadar *TF2*'nin belkemiğini hala *Quake II* motoru oluşturuyor olsa da, bu motor o kadar modifiye edilmiş ki "id ile ilgili pek birşeye rastlamıyorsunuz" denebilir. Oldukça fazla kullanılan görsel efektlerin arasında gerçek hacimsel sisler, yüz animasyonları ve hareketleri birbirine "karıştıran" parametrik animasyonlar da bulunuyor. Ancak en ilginç özellik Intel'in MRM (multi-resolution

İŞTE SINIFLAR

Team Fortress'ın en ilgi çekici yanı bütün oyuncuların eşit yaratılmamış olması; birbirinden farklı yetenekleri olan değişik oyuncu sınıfları bulunuyor. Şu andaki liste aşağıdaki gibi:

- Marine
- Machine Gunner
- Sniper
- Commando
- Flame-thrower
- Officer
- Ranger
- Field Medic
- Engineer
- Spy
- Coach
- Commander

Her sınıf farklı bir model kullanıyor ve Valve'ın asıl amacı belli düşmanları uzaktan bile tanıyıp ayırt edebilmenizi sağlamak. Ayrıca görevlerin çoğunda bu sınıfların hepsi kullanılabilir durumda olacak, yani belli bir sınıfta ustalaşmak isteyenler buna fırsat bulabilecekler. "Bazı görevlerde kullanabileceğiniz sınıf sayısı kısıtlanıyor, ancak genel olarak hepsiyle oynamanız mümkün" diyor Walker. "Denge çok hassas birşey ve haritanın birinden bir sınıfı kaldırdığınızda başka bir sınıf aşırı güçlü hale gelebiliyor."

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.maverickcomputer.com



KEFİLSİZ TAKSİTLİ SATIŞLAR

MCS WHITE

INTEL® i810 UDMA/66 MAIN BOARD
32 MB PC100 MHZ S-DRAM
4.3 GB UDMA/66 HARD DISK
4 MB VGA CARD (O/C)
15" 0.28 DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER CASE
MOUSE
QTR. KLAVYE
48X CDROM
16 BIT SOUND CARD (O/C) + 160W SPK.
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

PROCESSORS

INTEL® CELERON™	366	561.-
INTEL® CELERON™	400	576.-
INTEL® CELERON™	433	584.-
INTEL® CELERON™	466	607.-

MCS FUTURE

BX 133 Mhz. UDMA/66 M.Board
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
8.4 GB UDMA/66 HARD DISK
16 MB RIVA TNT AGP
15" 0.28 HYUNDAI S560 MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X LG / PHILIPS CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND CARD + 160W SPK
56K ROCKWELL PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™	433	773.-
INTEL® CELERON™	466	790.-
INTEL® PENTIUM® III	500	sorunuz.-
INTEL® PENTIUM® III	533	947.-
INTEL® PENTIUM® III	550	975.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.063.-

MCS PERFORMANCE

ABIT BE6 UDMA/66 MAIN BOARD
64 MB 100 MHZ S-DRAM
13.1 GB QUANTUM FIREBALL UDMA/66 HDD.
32 MB PROLINK RIVA TNT2 TV OUT AGP
15" 0.28 HYUNDAI S570 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X LG / PHILIPS CD-ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K PCI APACHE V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™	433	947.-
INTEL® CELERON™	466	967.-
INTEL® PENTIUM® III	500	sorunuz.-
INTEL® PENTIUM® III	533	1.123.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.161.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.259.-

MCS HOME

INTEL® 440ZX 133Mhz UDMA/66 M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
8.4 GB UDMA/66 HARD DISK
8 MB S3 SAVAGE TV-OUT AGP
15" DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER CASE
MOUSE + QTR. KLAVYE
48X CDROM
FLY Radyolu TV KARTI
CREATIVE PCI 128 SOUND CARD + 160W SPK
56 K. ROCKWELL PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™	433	755.-
INTEL® CELERON™	466	778.-
INTEL® PENTIUM® III	500	sorunuz.-
INTEL® PENTIUM® III	533	930.-
INTEL® PENTIUM® III	550	958.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.045.-

MCS GAME

MSI 440BX PRO 155 Mhz. MAINBOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
10.2 GB U-DMA/66 HDD
16 MB VOODOO-3 3000 TV OUT AGP
17" 0.27 HYUNDAI S770 MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
50X ASUS CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K ROCKWELL PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™	433	1.014.-
INTEL® CELERON™	466	1.037.-
INTEL® PENTIUM® III	500	sorunuz.-
INTEL® PENTIUM® III	533	1.189.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.217.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.305.-

MCS DREAM

GIGABYTE BX2000 DUAL BIOS
64 MB 100 MHZ PC100 S-DIMM RAM
13.1 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
16 MB LEADTEK WINFAST S320-V AGP
15" SONY E100 FLAT Trinitron MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
8 X LG DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K PCI CREATIVE V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	433	1.011.-
INTEL® CELERON™	466	1.030.-
INTEL® PENTIUM® III	500	sorunuz.-
INTEL® PENTIUM® III	533	1.187.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.209.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.302.-







İŞ İSTASYONU GELİRLERİNE GÖRE İLK 20 ŞİRKET

Sıra	Şirket Adı	Bin TL	Pay (%)
1.	SUN MICROSYSTEMS	1.593.400.000	20,35
2.	GANTEK	1.285.000.000	16.41
3.	HEWLETT- PACKARD	1.227.251.586	15,67
4.	COMPAQ TÜRKİYE	514.000.000	6,56
5.	HALICI BİLGİ İŞLEM	276.250.000	3.53
6.	METEKSAN	224.000.000	2.86
7.	DATASERV İNDEL	215.525.228	2.75
8.	SERVUS	190.180.000	2.43
9.	BEM BİLGİSAYAR	185.358.000	2.37
10.	ARENA	173.869.000	2,22
11.	ADK BİLGİSAYAR	172.427.000	2,20
12.	SERVODATA	140.732.000	1,80
13.	SAMPAŞ	126.960.000	1,62
14.	MEDYA BİLGİSAYAR	125.789.589	1,61
15.	PROBİL	120.068.507	1,53
16.	PROTA	119.711.000	1,53
17.	PRONET	115.000.000	1,47
18.	COMPUTORIUM	85.000.000	1,09
19.	BİLGİ BİRİKİM SİS. BİL.	76.842.378	0,98
20.	TAM BİLGİSAYAR	62.374.989	0,80
	TOPLAM	7.029.769.277	89,78
	DİĞER	801.937.171	10,22
	TOPLAM	7.831.706.448	100,00



Intel Product Integrator

Medya Bilg. Sist. Dan. Tic.San

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core 1' 99.

Valid to August '99

IPI# 990427153



MEDYA bilgisayar

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0.216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
Sorularınız için - info@maverickcomputer.com
info@medyaltd.com

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.maverickcomputer.com

HEM DE TÜRK LİRASI !

MCS PROFESSIONAL

ABIT BE6-II UDMA/66 MAIN BOARD
5 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
SOFT MENU-III - SUSPEND MODE
128 MB 100 MHZ PC100 S-DRAM
17.3 GB QUANTUM FIREBALL UDMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE RIVA TNT2 ULTRA TV OUT AGP
17" 0.27 HYUNDAI S770 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 A4 TECH WINAUTO MOUSE
PS/2 QTR. MULTIMEDIA KLAVYE
8X LG DVDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56K PCI APACHE V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™	433	1.292.-
INTEL® CELERON™	466	1.315.-
INTEL® PENTIUM® III	500	sorunuz.-
INTEL® PENTIUM® III	533	1.467.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.495.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.583.-
INTEL® PENTIUM® III	650	1.677.-
INTEL® PENTIUM® III	700	1.828.-

MCS HIGH-END

GIGABYTE GA-6CXC-1 i820 MAIN BOARD
133 Mhz, UDMA/66, 5 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
SOFT MENU-III - SUSPEND MODE
128 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
17.3 GB QUANTUM FIREBALL UDMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE GeForce NVidia TNT3 VGA CARD
17" SONY E200 FLAT Trinitron MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 Microsoft Intelli MOUSE
PS/2 QTR. Microsoft KLAVYE
10X PIONEER DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
U.S.Robotics 56K PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® PENTIUM® III	500	sorunuz.-
INTEL® PENTIUM® III	533	1.755.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.783.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.871.-
INTEL® PENTIUM® III	650	1.965.-
INTEL® PENTIUM® III	700	2.116.-

Designed By SEZGİN BURAK AZAK

ÖRNEK MODELLER	PEŞİNSİZ (X 1.000 TL)			
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
MCS WHITE CELERON™ 366	128.190 TL	71.975 TL	53.612 TL	44.704 TL
MCS HOME CELERON™ 433	172.589 TL	96.903 TL	72.180 TL	60.187 TL
MCS FUTURE CELERON™ 466	180.641 TL	101.424 TL	75.548 TL	62.995 TL
MCS PERF. PENTIUM® III 550	216.334 TL	121.465 TL	90.476 TL	75.442 TL
MCS GAME CELERON™ 433	231.787 TL	130.665 TL	96.938 TL	80.831 TL
MCS DREAM CELERON™ 466	235.486 TL	132.218 TL	98.485 TL	82.121 TL
MCS PRO. PENTIUM® III 550	339.300 TL	190.506 TL	141.902 TL	118.324 TL
MCS HIGH END PIII 550	402.851 TL	226.188 TL	168.481 TL	140.486 TL



TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER

- KİMLİK BELGESİ
- GELİR BELGESİ
- EV ADRESİNİ BELİRTEN EVRAK (En son aya ait telefon, doğal gaz, elektrik, su ya da benzeri faturalar)

* TÜM BELGELERİN ASLI GELMELİDİR.

* Sistem fiyatlarına WINDOWS 98 işletim sistemi, kitapçık ve CD' si dahildir.
* Sistemlerde kullanılan parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisindedir.
* Döviz kuru 555.000 TL olarak esas alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli ve peşin satış fiyatlarına %17 KDV ilave edilecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* "Intel Inside" logo'su ve "Pentium" Intel Corporation' ın tescilli markasıdır.
* İzmit şube adresimiz: Tepecik Mah. Kemal Oz Sok. No:19 İZMİT Tel: 0262 331 8071

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)




Bir asker ateş ederken diğeri de mermileri dolduruyor; bu ikiliyle başetmeniz imkansız!

mesh) teknolojisi ile geliyor. Bu sayede Valve, mütevazi sayıda çokgen içeren modeller yaratıp bunları MRM'in yönetimine veriyor ve böylece ayrıntı seviyesi bilgisayarınızın kapasitesine bağlı olarak otomatik bir şekilde azaltılıp yükseltiliyor. Sonuçlar ise çok çarpıcı; iyice yaklaştığınız zaman bir askerin çenesinde hafif uzamış sakalları bile görüyorsunuz.

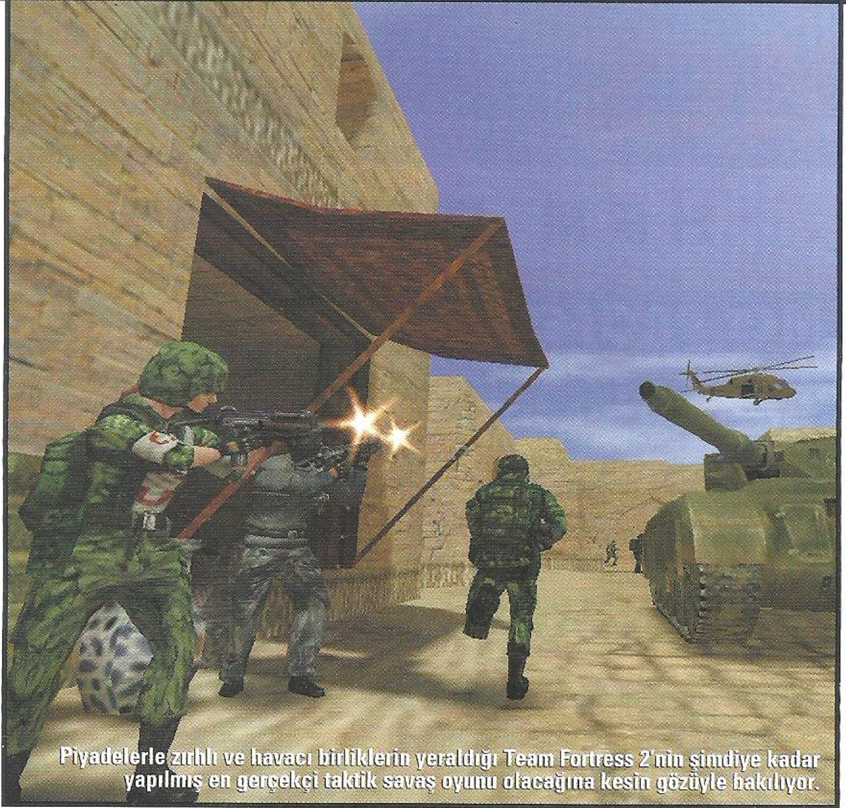
Ancak Valve elemanları, teknolojiyi "teknoloji olsun diye" kullanmadıklarını özellikle vurguluyorlar. "Yaşatmak istediğimiz oyun deneyimine karar veriyoruz ve hangi teknolojileri kullanacağımızı düşünmeye bundan sonra başlıyoruz" diyor Walker. "Intel'in MRM teknolojisini kullanıyoruz, çünkü karakterleri olabildiğince ayrıntılı bir şekilde göstermek amacındayız. Ayrıntılı oldukları zaman oyuncu için de daha ilgi çekici oluyorlar."

Neyse ki MRM daha yavaş sistemleri de tamamen dışlayan bir teknoloji değil. Motor modelleri daha rahat işlenebilir bir hale getirene kadar sadeleştirebiliyor; bu sayede oyunu GeForce kartlı canavar bir Pentium III'te de, şu andaki sisteminizde de oynamanız mümkün olabiliyor. Walker "Oyun eski bilgisayarlarla da çalışacak; ancak yeni makinalarda hem daha hızlı, hem de daha güzel görünümlü bir hal alacak" diye açıklıyor. "Ses teknolojimiz konusunda da ölçeklenebilirlik üzerinde çalışıyoruz, yani artık oyunda ne kadar ses duyacağınıza bağlantınıza bakılarak karar verilecek. Üstelik oynanışa dokunulmadan."

ASLINA BAKARSANIZ, HIZ DAHA ÖNEMLİ!

TF2'nin en kritik noktası da Internet üzerinden oynanışının ne kadar hızlı olacağı; bir network oyunu tasarlarken karşılaşılan en büyük sorun hala bağlantı hızı. Ama endişelenmeyin: Valve'ın program dehalarından Yahn Bernier, geçen sene Half-Life'ın çıkışından beri ağ kodunu optimize etmekle uğraşıyor. Önemli gelişmelerden bazıları yakında çıkacak olan bir Half-Life güncellemesinde yer alacak, böylece TF2'nin network tabanı da bir anlamda test edilmiş olacak. Şimdilik desteklenen oyuncu sayısı 32, ancak bu sınırlama teknik açıdan değil tasarım açısından konmuş bir sınırlama. "Daha yüksek sayılarla da oyunun zevkinden birşey yitirmediğinden emin olmadıkça bunu değiştirmeyeceğiz" diyor Walker.

TF2'nin yılbaşında çıkacağı yönündeki planlar suya düşmüş olsa da, bu adamların birşeyleri erteledikleri zaman ellerine geçen ek süreyi en iyi şekilde değerlendirdiklerini biliyoruz. Bütün 3D shooter'ların çıkış zamanı "ne zaman biterse o zaman" şeklinde özetlenebilir, ancak Walker'ın dediği biraz farklı: "ne zaman mükemmel olursa o zaman." O anın en kısa sürede gelmesini bekliyoruz.


Piyadelerle zırhlı ve havacı birliklerin yeraldığı Team Fortress 2'nin şimdiye kadar yapılmış en gerçekçi taktik savaş oyunu olacağına kesin gözüyle bakılıyor.

ŞİMDİ POWERPLAY!

ÇOK ÖZEL! Valve'ın Cisco Systems ile yaptığı işbirliği sonucunda artık kesintisiz online oyunlar hayal olmaktan çıkacak. Hem de herkes için!

Birçoğumuz bu sorunu çok iyi tanıyoruz: online oyun oynama zevkimizin zayıf Internet bağlantıları yüzünden mahvedilmesi. Kablolu modem, ISDN ya da T1 gibi hatlara sahip olan şanslı kişiler çok sağlam ve akıcı bir Internet deneyimi yaşıyor olabilirler, ancak 56K modem ve normal bir telefon hattıyla mücadele verenler (yani çoğumuz) Internet oyunlarının (özellikle de 3D aksiyon oyunlarının) zevk alınamayacak kadar yavaş ve gecikmeli olduğunu görüyorlar.

PowerPlay

Ancak belki de bütün bunlar değişmek üzeredir. Valve, Cisco Systems ile işbirliği kurarak PowerPlay'in duyurusunu yaptı. PowerPlay, online oyunları geliştirmek için tasarlanan bir standartlar ve protokoller grubu. Eğer vaadettiklerini yerine getirebilirse, gecikmeler ve ping süreleri oldukça iyileşecek. Amaç LAN üzerindeki hızı ve akıcılığı Internet üzerine de taşıyabilmek. PowerPlay'in açık bir endüstri standardı olmasına çalışılacak. Epic Games ve BioWare daha şimdiden katıldıklarını açıkladılar, diğer büyük geliştiricilerin de onları takip etmesi bekleniyor.

Dial-up olarak hizmet verecek ilk PowerPlay hizmeti, siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda devreye girmiş olacak. Kullanıcılara 30 günlük bir deneme süresi sunuluyor ve Valve da bu teknolojinin neler yapabileceğini göstermek amacıyla Team Fortress Classic'in PowerPlay destekli (ve de ücretsiz!) bir versiyonunu hazırlamış durumda.

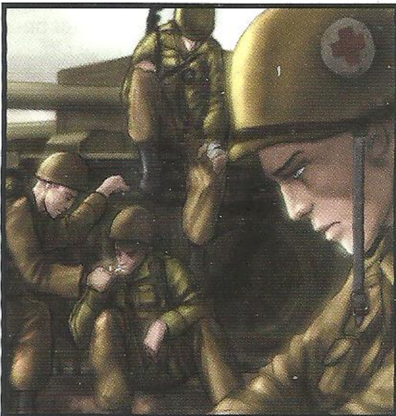
Valve'dan Gabe Newell, "Cisco ile ve ISP'mizin mühendisleriyle oturup konuştuğumuz zaman, Internet üzerinde oyunları ve eğlence amaçlı uygulamaları çok daha iyi yönetebilmenin birçok yolu olduğunu anladık" diyor. "Oyunculara PowerPlay destekli Team Fortress Classic'in ücretsiz bir kopyasını ve bir aylık PowerPlay hizmetini verdiğimiz zaman şu ana kadar katettiğimiz yolu anlayacaklar. PowerPlay 2.0'da ise daha geniş bir katılım bekliyoruz ve standartların daha oturmuş olacağını tahmin ediyoruz."

TOTAL CONVERSION DELİLİĞİ!

Eğer Half-Life ustalarını sadece Valve ve GearBox'tan ibaret sanıyorsanız, dünyanın en sevilen aksiyon oyunu için "amatörlerin" neler hazırladığını görene kadar bekleyin!

Total Conversion kavramı (Türkçe'ye "tam dönüşüm" olarak çevirebiliriz) PC oyunlarında yeni birşey değil. Doom için *Aliens: Total Conversion* çıktığından beri oyuncular, yalnızca üretici firmanın tasarladığı şeylerle sınırlı olmadıklarını farketmiş durumdaydılar. Çok kısa bir zaman sonra da her yerden modifikasyonlar ve eklentiler çıkmaya başladı. Bazıları tek kelimeyle muhteşemdi (mesela *Team Fortress Classic* gibi), bazıları ise çok geçmeden unutulup gitti.

Bu ayki *Half-Life* konumuzun bir parçası olarak, kullanıcıların yarattığı eklentilerden en çok gelecek vaadeden altı tanesine göz atıyoruz. Bunların henüz "geliştirme aşamasında" olduğunu ve bazılarının ekonomik nedenlerden dolayı belki de hiçbir zaman gün ışığına çıkamayacağını (tabii *They Hunger* dışında) unutmayın. Yani bundan bir ay sonra bu anlattıklarımızdan bazılarının akıbeti belirsiz olursa şaşırmamalısınız. Piyasaya çıkış tarihleri için Web sitelerine göz atmayı unutmayın. Son olarak bu eklentileri çalıştırabilmek için orijinal *Half-Life*'ın sisteminizde kurulu olması gerektiğini de hatırlatalım. Zaten neden kurulu olmasın ki? Aklınızdan zorunuz yok herhalde!



THEY HUNGER

GELECEK AYKİ CD'MİZDE BULABİLİRSİNİZ!

Zombilerle dolu olan They Hunger, Half-Life'ın en çok tutulan modlarından biri olan PC Gamer'ın U.S.S. Darkstar adlı modunun yaratıcısı olan Neil Manke'nin son büyük eseri. Half-Life ile Yaşayan Ölüler Gecesi'nin birleştiğini düşünün. Yayıncısı tarafından bir hikaye hazırlamak üzere ıssız bir eve yollanan talihsiz bir yazarı canlandırıyorsunuz. Siz şehre yaklaşırken radyodan esrarengiz bir anons duyuyorsunuz; bazı garip atmosfer olaylarından bahsediyorlar. Bunları kafanızdan atarak önemsiz olduğunu düşünmeye çalışıyorsunuz. Tabii ki uyanık PC oyuncuları burada bir bit yeniği olduğunu hemen çakıyorlar. Bütün orman zombi kaynıyor!

They Hunger, bütün Half-Life modlarının anası diyebileceğimiz bir mod. Bu dönüşümde, tahmin edebileceğinizden çok daha fazla yenilik var. İlk zombinin mezarından çıkıp size doğru saldırışını görene kadar bir bekleyin. Sakın yanılgıya düşmeyin, bu modda sadece zombiler var. Erkek zombiler, dişi zombiler, başsız zombiler, hatta silahlarını nasıl kullanacaklarını hala hatırlayan polis zombiler. Doğrusunu isterseniz orijinal Half-Life'tan kalan tek yaratık, kafanıza yapışan şu yengeç benzeri şey. Tabii artık konuşur gibi sesler çıkarabiliyorlar, üstelik bu sesler de gayet ürkünç. Aslına bakarsanız bütün kötü karakterler konuşuyorlar. Görüş alanlarına girdiğiniz andan itibaren "Fresh meat!" ya da "Brains!" gibi laflarla sizi selamlıyorlar.

Peki kana susamış zombiler tarafından çevrelenen bir yazar ne yapar? Hemen söyleyelim, onları haklamak için bir tüfek kapar! Buradaki tek yenilik kötü karakterler değil, yepyeni silahlarınız da var. Susturuculu bir


They Hunger'da zombiler beyninizi yemeye uğraşıyorlar.

Glock, normal ve dürbünlü birer tüfek karşılaşacağınız silahlardan yalnızca birkaçı. Glock ve dürbünlü tüfek özellikle başarılı. Eğer yavaş ve kontrollü bir ateş istiyorsanız susturucu takabiliyorsunuz, ama alternatif ateş modunu kullanırsanız adamınız susturucuyu çıkarıyor ve iki katı hızla ateş edebiliyor. Dürbünlü tüfek de aynı derecede muhteşem; bu oyuncakla birlikte çok şık bir gece görüşüne sahip oluyorsunuz ve karanlıkta zombi kafası uçurmak çok kolaylaşıyor.

Buraya kadar herşey güzel görünüyor, değil mi? Bitmedi, dahası var! Oyunun ortasında bazı filmler de bulunuyor. Arabalar vitrinlere dalıyor, zombiler yemek pişiriyor (pek iç açıcı görüntüler değil) ve polisler üzerlerine yürümekte olan ölüler ordusunu durdurmak için ümitsizce çabalıyorlar. Bunları harika bölüm tasarımlarıyla da birleştirince de şu ana dek hazırlanan en iyi Half-Life modlarından biriyle karşı karşıya kalıyorsunuz.

Peki bu muhteşem modu nereden bulacaksınız? Tabii ki gelecek ayki PC Gamer CD'mizde! Bir de herkes suyunu çıkarıp yollamaya başladığı zaman Internet üzerinde...

DAY OF DEFEAT

http://www.planethalflife.com/dod

Team Fortress Classic benzeri, İkinci Dünya Savaşı'nda geçen bir takım oyunu. Karakter sınıfları Rifleman'den Medic'lere ve Combat Engineer'lara kadar uzanıyor (toplam 7 sınıf var). M1 Garand, Thompson 30 sub-machine gun ve lav silahı (favorimiz) gibi tarihi açıdan önemli silahlarla karşılaşacaksınız. Geliştiriciler iyi bir gerçekçilik düzeyi yakalamak istiyorlar, yani kafanızdan alacağınız tek bir yara sizi öldürebilecek. Tek kişilik bir senaryo üzerinde de çalışılıyor.

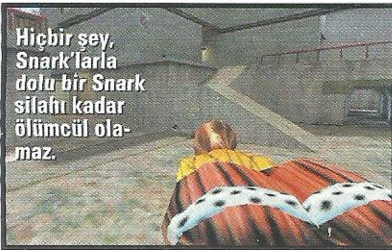


Day of Defeat'te sahilde terör estirmeye hazırlanın.

SNARK WARS

http://people.bu.edu/jwf/

Snark'ları hatırlıyor musunuz? Hani *Half-Life*'ta elinize alıp yerden fırlattığınız ve düşmanlarınızı öldüren şu minik kemirgenler? İşte bu küçük böcek benzeri yaratıkları sıkça kullananlar, *Snark Wars*'u duyunca heyecanlanacaklar. Bütün silahlar tamamen değiştirilerek Snark motiflerine uydurulmuş; mesela Snark Grenade patlayıcı yerine bir avuç Snark atıyor, Snark silahı ise Snark'ları ardarda ateşlemeye yarıyor. Bir de Snark ışınları var, bunlar da düşmanı (başka ne olabilirdi ki?) Snark'a dönüştürüyor. Bir hikaye şimdilik yok, ancak yalnızca konusu bile *Half-Life* hayranlarının ilgisini çekmeye yetebilir. Siz asıl Boomer'ı görene kadar bekleyin; bu silah da oldukça geniş bir alanda etkili oluyor.



Hiçbir şey, Snark'larla dolu bir Snark silahı kadar ölümcül olamaz.

GUNMAN

http://gunman.telefragged.com

Bu da çok güzel birşey olacak gibi. *Half-Life*'ın *Quake II* teknolojisini değil de, *Unreal* motorunun kullanıldığı hissini veren bu modda, geleceğin ilginç mekanlarında geçen heyecanlı bir tek kişilik oyun sizi bekliyor. Ayarlanabilir seviyeleri olan yepyeni silahlar, araştırılmak için bekleyen dört değişik gezegen ve tahmin edebileceğinizden çok daha fazla yeni düşman çeşidi ile dopdolu olan *Gunman* o kadar güzel görünüyor ki, piyasaya bile sürülebilir. Kendinize bir iyilik yapın ve buna hemen bir göz atın!



Gunman, Half-Life için şimdiye dek hazırlanan en güzel tek kişilik mod olacak gibi görünüyor.

CHEMICAL EXISTENCE

http://www.redgenesis.com

Bu modda kendisini yanlış zamanda yanlış yerde bulan Reece Max isimli (bu isimleri kim buluyor acaba?) bir adamı canlandırıyorsunuz. Buradaki yanlış yer de garip garip yaratıklarla ve karanlıkta karşılaşmak bile istemeyeceğiniz bir sürü saçma sapan canavarla dolu bir şehir. Yine yeni bölümler, yeni silahlar ve bunları kullanabilmeniz için yeni düşmanlar var. Silah listesi oldukça etkileyici; basit bir plastik sopadan plazma silahına kadar birçok seçenek var. Oyundan alınan görüntülerde yepyeni bazı dokular ve karakterler görülüyor. Tek kişilik bu mod oldukça ümit verici, hatta bunu okuduğunuzda piyasaya çıkmış bile olabilir.



Tek kişilik başka bir mod olan Chemical Existence'ta dönüşüm geçirmiş yaratıklar etrafta dolaşıyorlar.

SABANETA 2050

http://www.planethalflife.com/sabaneta

Pekala, içinizden kaç kişi *Team Fortress Classic*'teki Hunted haritasını oynadı? Peki kaçınız beğendi? Tamam, parmaklarınızı indirebilirsiniz. Şimdi de o haritayı yepyeni silahlar, yeni bölümler ve karakter sınıflarıyla oynadığınızı düşünün. Heyecanlanmadınız mı? O zaman her iki takımın da koruması gereken bir lideri olduğunu hayal edin. Takım lideri öldürüldüğünde ya da diğer takım tamamen silindiğinde oyun bitiyor. Bu modda çok ciddi multiplayer mücadeleler bizi bekliyor. *PC Gamer* ekibi olarak biz şimdiden bunun yolunu gözlemeye başladık bile...



The Hunted çarpı iki. Şu katliam güzel şey azizim...

INVASION 1955

http://www.planethalflife.com/invasion1955/index.shtml

Şimdi de bambaşka birşey. *Invasion 1955*, İngiltere'de 1955 yılında geçen ve takıma dayalı bir mod. Uzaylılar İngiltere hükümetini ele geçirmişler ve bu durumdan kurtulmak da halka kalmış. Bu modu diğerlerinden ayıran özelliği karakter tasarımları. Oyunlardaki karakter sınıfları şimdiye kadar hiç bu kadar... garip olmamıştı! Kötü karakterlerin arasında polis memurları, MI5 ajanları ve askerler; iyiler arasında ise atletler, rahipler ve gazeteciler bulunuyor. Üstelik hepsinin kendilerine özgü yetenekleri de var. Gazeteciler fotoğraf makinalarının flaşıyla insanları kör ediyor, rahipler ise dualarıyla takımın geri kalanına güç ve sağlık kazandırıyor. Bu mod da kesinlikle göz atılması gerekenler arasında...



Gazeteciler Invasion 1955'teki ilginç karakter sınıflarından sadece biri.

THE OPERA

http://www.halflife.net/opera/index.shtml

İşte şimdi de John Woo hayranlarını mutlu edecek bir mod. *The Opera*, Hong Kong'lu yönetmenin aksiyon tarzına benzer şekilde hazırlanmış bir mod; yani havada ters taklalar, uçmalar ve bitmeyen tabanca savaşları olacak. Amaç "film gerçekliğinde" bir oyun yapabilmek. Düşmanı öldürmek için yalnızca birkaç atış yeterli gelecek, ancak vurulmamak için inanılmaz numaralar yapma şansınız da olacak. Programcılar Woo'nun "tabancaların balesi" dediği şeye benzer bir atmosfer yaratmaya çalışıyorlar. Tabii ki bir sürü yeni silah, bölüm ve görüntü bulunacak. Bu eklenti *Matrix* ve *Face Off* hayranlarını oldukça memnun edecek gibi görünüyor.

PCG



The Opera'da iki eldeki tabancalar konuşacak.

kenan9593

ROLEPLAYING KIYAMETİ!

Rpg hayranlarının çoğu tüm bu yeni milenyum ve kıyamet ile ilgili söylentilere karşı bağışıklıdır aslında. Zaten roleplaying oyunlarında dünyanın sonu daima yakındır ve bizim burada; eğer günü kurtaracak erdemli kahraman ortaya çıkmazsa korkunç bir kıyamet gününü vaad eden, hepsi yolda on adet yeni başlığımız var.

Roleplaying oyunlarının tarihi bilgisayar oyunlarının da tarihidir. Saf arcade oyunlarından tamamen ayrı olan "action" diye bir kategori henüz ortada yokken, hali hiç de iç açıcı olmayan 8-bitlik makinalardan çıkan ilk oyunlardandır roleplayingler. First-person savaş RPG'den doğdu (Wizardy, hatırlayan var mı?) ve id'de ki akıllı adamlar Wolfenstein 3D'yi yaratmak için RPG'lerden karakter geliştirme, büyü ve hikaye anlatımını almaya soyundukların-da, bilgisayar RPG'sini tamamen ve yavaşça yutacak bir çukur açtılar.

Ama iyi bir tür kolayca teslim olmaz. Hiç bir gelişme olmadan geçen bir kaç yıla rağmen bir geri dönüş olacağı açıkça görülebiliyordu. Oyuncular RPG'yi hak ettiği yere oturtacak daha ince düşünülmüş bir oynanış, savaş mekaniği ve hikaye istiyorlardı (buna ihtiyaçları vardı!). Tür yeniden Fallout, Diablo, Ultima Online ve Might & Magic VI ile hayata döndüğünde artık baraj kapakları açılmıştı. 1999 bize hit üstüne hit getirdi: Baldur's Gate, Fallout 2, Ultima Ascension, Planescape Torment, Might & Magic VII ve daha fazlası. 2000 de bunun iki katını göreceğiz.

Bu kadar fazla sayıda yeni RPG olması bize geçmişteki nihai bir durgunluğu işaret ediyordu, bir anda patlama yapıp yayılmak oyun dünyasında hep tekrar eden bir şeydir. Fakat bu kez böyle olmayabilir. Tür öyle büyük bir patlama yaşıyor ki burada "roleplaying adı altında ele aldığımız dokuz başlık size tarz ve yaklaşımlardaki inanılmaz genişliği gösterecektir.

RPG öncülerinden SSI, türü, başlı başına akım yaratan Advanced Dungeons & Dragons Gold Box klasiği Pool of Radiance ile köklerine geri döndürüyor.Tamamen değişik başka üç AD&D çalışması da İnterplay'den geliyor. Dövüş ağırlıklı Diablo bir sürü action-tabanlı RPG üretilmesine yol açarken, Online roleplaying ise tamamen yeni bir macera tarzı olarak karşımıza çıkıyor. Bu geniş oyun tarzları, uzun solukta, deneyler yapıldıkça ve melez oyun şekilleri araştırıldıkça gelişmesi durmuş RPG'nin yeniden canlandırılmasını ve canlı tutulmasını sağlayabilir. Oyunların arkasındaki birinci sınıf yetenekler- Total Annihilation, Fallout, Freespace, Baldur's Gate ve orjinal Neverwinter Nights gibi hitleri hazırlanmasından sorumlu olan insanlar- artık durdurulamazlar.

PC'de ilk oyun oynanmaya başlanan eski dönemlerden, 3D-hızlandırıcılı bugünkü milenyum dönemine kadar, roleplaying türü ,bilgisayar oyun endüstrisini tanımlamıştır. İşte, türün tarihsel gelişimini de gözönüne alarak dikkatle bir araya getirdiğimiz, bir sonraki harika roleplaying dalgası.

GEÇMİŞE BİR DÖNÜŞ:

POOL OF RADIANCE; RUINS OF MYTH DRANNOR

Koca bir oyuncu neslinin "Gold Box" RPG'lerinin ne olduğuyla ilgili hiç bir fikri olmayabilir, fakat tecrübeli bir oyuncu için Ultima ve Wizardy, büyük bir olasılıkla ilk derin oyunculuk deneyimini yaşadığı oyunlardır. "Gold Box" SSI'ın 1980'lerde çıkardığı AD&D RPG'lerine verilen addır ve firma türe Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor ile geri dönerek açıkçası geçmişle bir köprü oluşturmaya çalışıyor. Pool of Radiance ilk Gold Box ve ilk AD&D bilgisayar oyunuydu.


SSI ve Stormfront, *Pool of Radiance* için şimdiden büyük canavarlara ekranda boşluk sağlayabilen mükemmel bir grafik motoruna sahip.


Pool of Radiance'da hem karakterler hem de arka plan full 3D olduğundan, çok akıcı animasyonlara sahip.

Pool of Radiance'ın yapımcısı Jon Kromrey, SSI'ın RPG'lerden vazgeçip düşük türdeki karışımlara yönelmesini , 2D sprite bazlı RPG'lerden daha action temelli 3D RPG'lere doğru olan harekete ve büyük ümitler bağlanmış olan Thunderscape dizisinin başarısızlığına bağlıyor.Geçen sene SSI, "Gold Box" serilerine devam etmek için D&D lisansını görüşmek üzere Wizards of the Coast ile bir toplantı yaptı. Kromrey'in dediği gibi " Roleplaying oyunları her zaman SSI'ın güçlü bir noktası olmuştu. Bu tekrar geri dönmek istediğimiz bir türdü"

Bu geleneksel parti-tabanlı macera Pool of Radiance'nin orjinal mekanı New Phlan'da başlıyor ve Forgotten Realms'a kadar uzanıyor. Oyuna adını veren havuz herkesi undead'e çeviren garip bir güç sızdırmaktadır. Şehirler, yıkıntılar, dungeonlar ve mağaralar, size bazıları ana öyküye dayanan bazıları ise yanlızca özelliklerinizi yükseltmeye yarayan ve doğrusal olmayan quest serilerini sağlıyor.

"Myth Drannor Forgotten Realms'ta ki en tehlikeli yerlerden biridir" diyor Kromrey "ve oyuncu olmayan karakterler bunu yansıtıyor. Bazı NPC'ler sizi gördüğüne mutlu olacak. Diğerleri şüphelenecek. Bazı NPC'ler size eşyalar önerecek veya hikayenin akışındaki yerlerine uygun olarak sizden birşeyler satın alacaklar." NPC'ler ile olan karşılaşmalarda bir kaç diyalog seçeneği "cümleler" halinde gelecek. Konuşma ilerledikçe, sıkıcı olmasından sakınmak için daha önceki seçenekler kaybolacak ve yenileri belirecek. Bu özelikle "genel" tipli konuşmalarda olacak. Ek olarak NPC'ler (ve canavarlar) partinin oyunda ne kadar ilerlediğini ve hangi güçlü eşyaları elde ettiklerini "bilecek". Bu bilgi karakterin tepkisini ve görüşmeleri etkileyecek.

Önceden yayınlanan ekran görüntülerine kısa bir bakış oyunun ne kadar net görüneceğini gösteriyor. 3D karakter animasyonları akıcı ve ekran-dolduran canavarlar yaygın. Çevre, karakterlerin bir masanın üzerine hit bonus almak için çıkmasına izin verecek ya da kapıları engelleyip düşmanları belli bir alanda tutmak için kullanılabilecek kadar tamamen etkileşime açık. "Bu özelliği, geleneksel AD&D kurallarına mümkün olan en fazla desteği sağlayabilmek amacıyla ekledik" diyor Kromrey. "Kullandığımız teknoloji gördüğümüz en iyi karakter

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Yayıncı: SSI
Üretici: Stormfront
Çıkış tarihi: 2000 Sonbaharı
Perspektif: Yukarıdan bakış
Parti büyüklüğü: 1-4 arası ana parti, 2 NPC
Motor: Full 3D
Multi-player: 2-6 arası oyunculu. Quest'ler multiplay için özel hazırlanmış.

"Kullandığımız teknoloji gördüğümüz en iyi karakter animasyon sistemini ve 3D etkileşimli çevreyi sağlıyor. Yeni animasyon sistemi 3D modeller kullanıyor ve geçişleri o kadar pürüssüz yapıyor ki karakterler gerçekten ekranda canlanacaklarmış gibi geliyor."

JOHN KROMREY, YAPIMCI, POOL OF RADIANCE

HIT

Amerika!
İngiltere!
Kanada!
Avustralya!

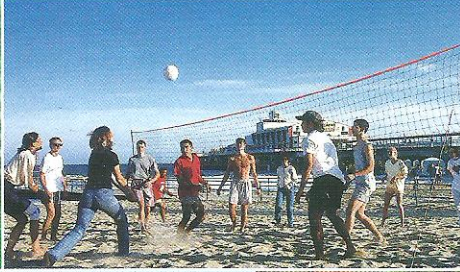
Eğitim Programları

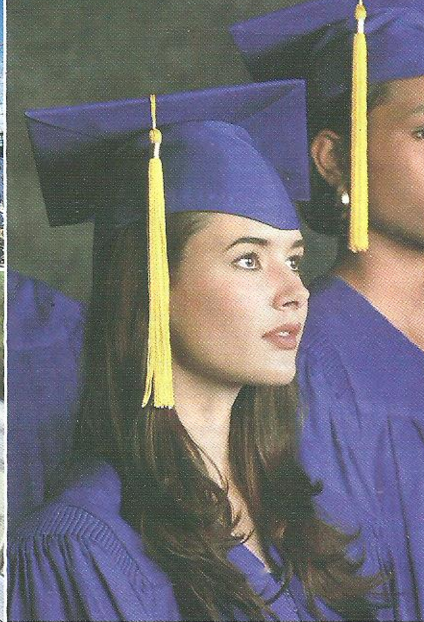




Akademik Eğitim:

- Foundation
- A Level
- Transfer
- Önlisans
- Lisans
- Yüksek Lisans
- Pre-MBA
- MBA

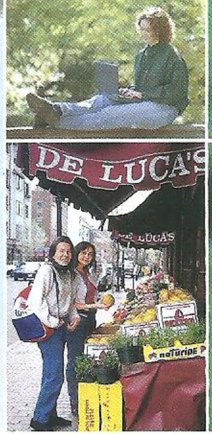




Dil Eğitimi:

- ➡TOEFL
- ➡SAT
- ➡GMAT
- ➡GRE
- ➡IELTS
- ➡CAMBRIDGE
- ➡FIRST CERTIFICATE

sınavlarına hazırlık
Yoğun, yarı yoğun genel İngilizce Programları
Ekonomik Akademik Yıl Prog.
İş (Business) İngilizcesi
Staj Programları

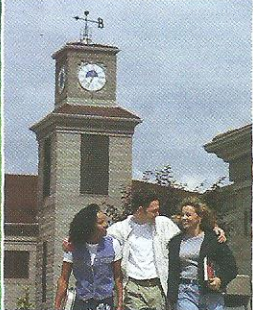


Lise Diploması:

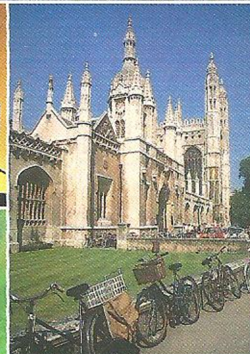
Lise transfer ve tamamlama imkanı
GED
Boarding School





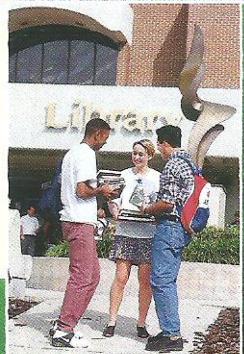






Sertifika:

İşletme
Pazarlama
Uluslararası Ticaret
Finans
Computer
Telekomunikasyon
Medya
Reklamcılık







HIT Uluslararası Eğitim Yayın ve Dış Tic. A.Ş.

Büyükdere Cad. Hür Han No:15/A Kat 4 80260 Şişli-İstanbul Tel: (0212)296 46 00 (pbx) E-mail:hit@hit.com.tr / www.hit.com.tr

animasyon sistemini ve 3D etkileşimli çevreyi sağlıyor. Yeni animasyon sistemi 3D modeller kullanıyor ve geçişleri o kadar pürüssüz yapıyor ki karakterler gerçekten ekranda canlanacaklarmış gibi geliyor.'

BOLLUĞUN GERİ DÖNÜŞÜ:

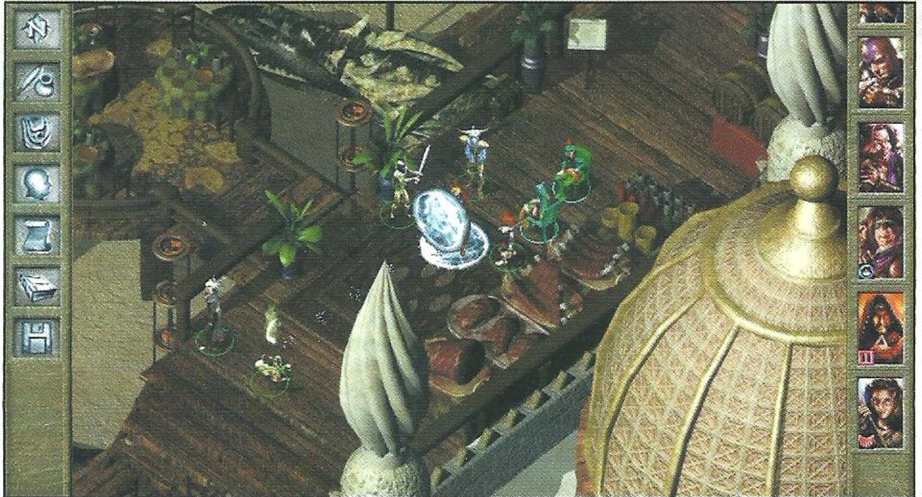
BALDUR'S GATE II

Myth Drannor'dan Forgotten Realms'ın karşı tarafında, BioWare, PC Gamer'ın 1998 senesinde yılın RPG'si seçtiği Baldur's Gate'in takipçisini hazırlamak için sıkı bir çalışma içinde. Baldur's Gate II'deki olaylar: Shadow of The Amn, Sword Coast'ın güney bölümünde orjinal oyundan sonra, Amn bölgesinde geçiyor. Oyun bir öncekinin kaldığı yerden devam ediyor. "Mekanların gittiği yere kadar" diyor tasarımcı Kevin Martens, " Engin bir seçme şansına sahibiz: Her şekilden ve büyüklükten dungeonlar, lağımlar, Elf ormanı Tethir, Cloudpeak Mountains, Underdark yerleşimi, Astral boyut, Abyss ve Amn'ın başkenti Athkatla. Okyanusun derinlerinde bir Sahuagin şehri, korsan kasabaları, troll höyükleri ve diğerleri. Tüm bunlar son derece detaylandırılmış, elle boyanmış arka planlar."

Bazıları ana konuya bağlı, diğerleri tamamen alakasız, zorluk dereceleri bir kaç dakikadan, epik yolculuklara kadar değişen 100'den fazla quest, kapsam olarak orjinal konuyu geride bile bırakıyor. "Hikayenin ana konusuna biraz daha karmaşa katarak temel ' bir öncekini destekle' tarzı quest'lerden kaçınmaya çalıştık" diyor Martin. " Çok az tek-adımlık eşya bulup getir quest' i var. Değişik çeşitlerde puzzle'larımızda var. Dungeon'larımız Baldur's Gate'teki Ulcaster'dan daha çok Tales of the Sword Coast'taki Durlag's Tower çizgisinde."

BG2'de, gizemli Beholder'lar, vahşi trol'ler, mind flayer'lar, umber hulk'lar, büyük kediler, imp'ler, shadow'lar, tavşanlar, moose, otyugh, spectre vs gibi AD&D den alınma, birincisinin iki katından daha fazla canavar bulunacak. Bir yeni oynanabilir ırk (half-orc) ve bir kaç özel alt sınıf eklendi. Büyü sistemi temel olarak genişletildi ve 300 den daha fazla büyü eklendi. Her karakter sınıfı şimdi bir üsse sahip olabiliyor: Fighter için bir kale, thief için "hırsızlar guild'ı" ve diğerleri. Her üs, yanlızca ona sahip olan karakter için bir kaç quest'e sahip. Yüksek level karakterler Baldur's Gate'ten transfer edilebilir: Eski RPG lerde yaygın olan fakat bugün nadir bulunan bir özellik.

Baldur's Gate II "fog of war", su ve büyüler gibi efektler için, opsiyonel 3D donanım ile desteklenmiş ve güncellenmiş olan orjinal oyunun sonsuzluk motorunu kullanıyor. 800x600 çözünülürlük ve taşınılabilir arayüz paneli sayesinde oyun çok daha geniş bir alana sahip. Orjinal oyunda gerçek bir baş ağrısı olan patikadan gitmek ise patikaların genişletilmesi ile halledilmiş. Artık üç-dört karakter yanyana yürüyebilecek. "Toslamak" konusu da ele alınmış. Artık yolu engelleyen karakter yana çekilip diğerine yol verdikten sonra yerine geri dönüyor. Baldur's Gate'teki sonsuz yürüyüşler arttırılmış yürüme hızı ve daha az boş alan ile azaltılmış. Martens'ın dediği gibi " Sahalarımız yapacak şeylerle dolu."



Baldur's Gate'in sonsuzluk motoru, *Baldur's Gate II* için tamamen 3D efektlerle güncelendi.



AD&D kurallarından iki kat daha fazla canavar çekilmesiyle, *Baldur's Gate*'in Sword Coast'u her zamankinden daha da ölümcül.

> " Hikayenin ana konusuna biraz daha karmaşa katarak temel ' bir öncekini destekle' tarzı questlerden kaçınmaya çalıştık" diyor Martin. " Çok az tek-adımlık eşya bulup getir quest' i var. "
>
> KEVIN MARTENS, TASARIMCI, BALDUR'S GATE II

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Yayıncı: Interplay
Üretici: Bioware
Çıkış tarihi: 2000 Sonbaharı
Perspektif: Yukarıdan bakış
Parti büyüklüğü: 1-6
Motor: Baldur's Gate'ten 2D arka planlar ve 3D efektlerle beraber, güncellenmiş "sonsuzluk" motoru.
Multi-player: Tek kişilik oyunun ortaklaşa oynanan versyonu.

NEREYE ATEŞ EDECEĞİMİ GÖSTERİN:

ICEWIND DALE

Forgotten Realms fevkalade kalabalıklaşmaya başlıyor. Pool of Radiance ve Baldur's Gate II, daha karışık öyküler içeren macera setleri sağlasada, Interplay'in Icewind Dale'i tamamen dungeon kaynıyor. "Tüm oyunda diyalog temelli karakterlerimiz daha az " diyor tasarımcı J.E. Sawyer. "Bir çok alan, sizinle iletişime giremeyecek ya da girmek için hiç bir istek dumayan yaratıkların dolaştığı, dungeon ortamlarından oluşuyor. Ama bu önemli karakterleri alıp onların diyaloglarını daha detaylı ve karmaşık yapmamıza izinde veriyor. Oyunun odak noktası kesinlikle hareket ve dungeon keşfi olacak ama diyaloğuda bir yana atmayacağız."

Icewind Dale'in ortamı sert kış manzaraları ile karakterize edilmiş olsa da, Interplay'in Black Isle geliştirme merkezi oyunun ortamına gizli mezarlar, ölü volkanlar, görkemli harabeler ve görüntü olarak başka etkileyici alanlar katmaya çalışıyor. "Belli bir bölgeyle ilgili devamlı bir hissi korumaya çalışırken alandan alana farklı çeşitlerde level tasarımları kullanmaya çalışıyoruz." diyor Sawyer. " Oyunun bir bölgesi çok organik, sıcak, doğal bir yapıya sahip. Başka bir bölgesi ise oyuncuya yumuşak, sakin bir yapı havası vermeli. Oyunun dizaynı açısından da bu çeşitlilik mevcut. Bazı bölgeler çok doğrusal ve basit. Oyunun diğer bölgeleri ise en iyi yaklaşımı yakalayabilmek için ciddi bir analizi gerektiriyor."

Baldur's Gate'te, tek kişilik oyunda bir karakterle başlayıp, oyun ilerledikçe partinizi toparlarken Icewind Dale'da tam tersine birden altıya kadar kurulmuş karakterlerle bir grup kurarak başlayabiliyorsunuz. Konuşmaları halledecek grup liderini seçip gerektiğinde değiştirebiliyorsunuz. Eğer konuşmayı elf mage'iniz yapıyorsa başka, dwarf fighter'ınız yapıyorsa başka tepkiler



Icewind Dale savaş ağırlıklı, az diyalog içeren dungeonlarla kaynıyor.Oyunu daha iyi bir savaş sistemine sahip olan *Diablo* olarak düşünün.

Icewind Dale

Yayıncı: Interplay
Üretici: Blackisle
Çıkış tarihi: 2000 Sonbaharı
Perspektif: Yukarıdan bakış
Parti büyüklüğü: 1-6
Motor: Baldur's Gate II ile aynı
Multi-player: Baldur's Gate II ile aynı



Icewind Dale, Forgotten Realms'ın buzullarla kaplı bölgesinde geçiyor. Bu oyunun karlı görünümüyle ilgili ön çalışmalardan bir kesit

alacaksınız. Diyalog seçeneklerini konuşanın ırkına, sınıfına, aligment'ına (hayat görüşü), kabiliyet puanlarına hatta cinsiyetine göre değişecek. Bunlardan bazıları kontrol edilebilen fakat roster'da görünmeyecek olan NPC'ler olacak.

Oyunda bulmacalardan daha çok savaş olacak; fakat karakterleri probleme en iyi açıyla yaklaşmak için düşünmeye zorlayacak "durumsal bulmaca"lar da oyunda yer alacak. Savaş sistemi Baldur's Gate'te olduğu gibi gerçek zamanlı ve pause opsiyonlu olacak. Yeni büyüler, eşyalar, canavarlar artı sonsuzluk motorunda yeni gelişmelerin hepsi bu oyunu Baldur's Gate'ten farklı kılacak.

ONLINE RPG'LERİN KAYNAĞININ ÜRÜNÜ:

NEVERWINTER NIGHTS

Online oyunlar emekleme aşamasındayken-MUD'lar, Hundred Years War ve diğerleri ile sınırlanmışken- Stormfront'un America Online için hazırladığı Neverwinter Nights ortaya çıktı. 1991'de başladı ve ilk grafik temelli macerayı sunarak, altı yıldan daha da uzun bir süre boyunca sadık bir oyuncu kitlesinin katkısıyla, teknolojisi eskiyinceye kadar hayatta tutuldu. Gerçekte Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call ve diğerler online RPG'ler için standartları sağladı.

Yeni Neverwinter Nights'ın eskisiyle çok az alakası var; yeni geliştirici, yeni motor ve şükürler olsun ki AOL'a bağlantısı yok. Ayrıca diğer üç online rakibinden çok farklı, Bioware'den Yapımcı Trent T. Oster şöyle diyor: " Biz yardımlaşmalı olarak hikaye-temelli oyun oynayan küçük arkadaş grupları üzerine odaklanarak, diğer multiplayer RPG'lerden farklı bir model seçtik. Bizim tasarımız yaratıcılığın çok yüksek olduğu kağıt, kalemle oynanan D&D tecrübesine karşılık gelecek bir şeyler yapmak. Bu modelin, çok geniş multiplay dünyalarıyla ilişkili dezavantajlardan kaçınarak, oyuncularımızı uzun saatler boyu oynayabilecekleri eğlenceli bir oyunla ödüllendireceğini düşündük."

Bu yüksek hedeflere nasıl ulaşmayı tasarlıyorlar? Başlangıç olarak oyunu, tamamen dinamik ışıklandırma ve kompleks partikül sistemine sahip, tamamen yeni, first-person bakış açılı, Omen isimli 3D motoru üzerine kuruyorlar. Oyun dünyası, içi bütünüyle AI ve gerçek karakterlerle dolu şehirler, dungeonlar ve ormanlarla dolu. Oyun bir hikaye akışı içinde direkt olarak tek kişilik oynanabileceği gibi, hikayenin multiplayer versyonunda hatta çeşitli death-match stilleriylede oynanabilir. Ama kuşkusuz Neverwinter Nights'ın kalbi ayarlanabilirliği yüksek sanal Dungeon Master öğesine sahip olmasında yatıyor.

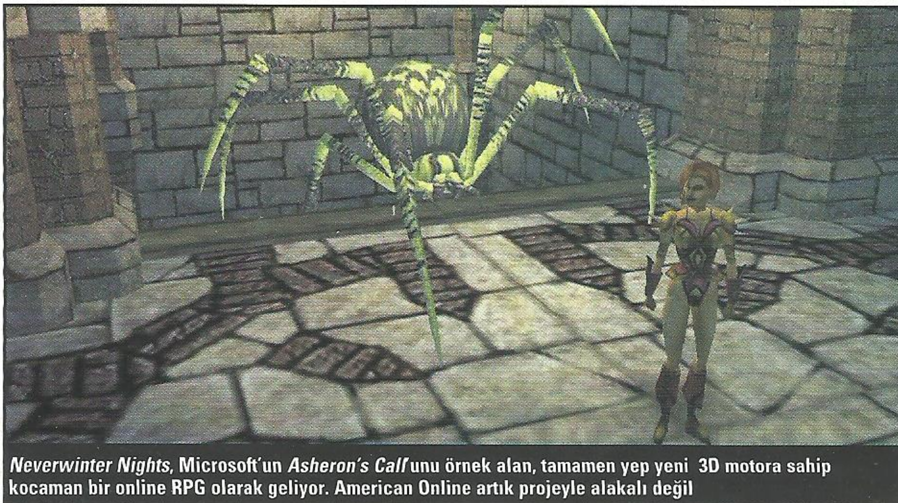
NWN ve araçlarını kullanarak, geleneksel kağıt, kalem sisteminde olduğu gibi bir oyuncu Dungeon Master rolünü üstlenirken diğerleride maceracı rolünü üstlenebilecek. DM oyunun bir oturumunda oyunu canlı tutan hakim otorite ve yaratıcı güç olacak. Taşınabilir objeleri, canavarları, hazineleri hatta oyuncuların kendilerini oyun alanına yerleştirerek oyunu kağıt, kalem modundaki gibi yaratıp grup maceralarındaki gibi level zorluklarını ayarlayacak ve oyunu kontrol edebilecek. Bioware'in tecrübeyle öğrenilen ama güçlü Solstice Toolset'i ile kullanıcılar kendi çok ayrıntılı metinlerini ve etkileşimlerini ayarlayabilecekler. Bunlar daha sonra oyuncuların bağlanıp oynayabilmeleri için NWN server'ına yüklenip oyun için kullanılabiliyor.neverwinter.net servisini kullanmak için herhangi bir ücret sözkonusu değil. Böylelikle oyunlar özel olarak da host edilebiliyor. Plan D&D dünyasında bir oyun yaratmak değil, yeni çağda D&D nin yerini alacak bir oyun yaratmak.

Neverwinter Nights

Yayıncı: Interplay
Üretici: Bioware
Çıkış tarihi: 2000 Kışı
Perspektif: First Person
Parti büyüklüğü: Sonsuz
Motor: Omen 3D motoru
Multi-player: Ya direkt hikayeye bağlı kooperatif ya da dungoen master tarafından yaratılmış bir oyun.Parasız.

" Bizim tasarımız yaratıcılığın çok yüksek olduğu kağıt,kalemle oynanan D&D tecrübesine karşılık gelecek bir şeyler yapmak. Bu modelin, çok geniş multiplay dünyalarıyla ilişkili dezavantajlardan kaçınarak, oyuncularımızı uzun saatler boyu oynayabilecekleri eğlenceli bir oyunla ödüllendireceğini düşündük. "

TRENT T. OSTER, YAPIMCI, NEVERWINTER NIGHTS



Neverwinter Nights, Microsoft'un *Asheron's Call*'unu örnek alan, tamamen yep yeni 3D motora sahip kocaman bir online RPG olarak geliyor. American Online artık projeyle alakalı değil

ENROTH'TA KIYAMET:

MIGHT AND MAGIC: DAY OF THE DESTROYER

Dungeons & Dragons'ın kuralları RPG'lerin dünyasını yönetirken, eski eller ve genç beyinler bir araya gelip fantazi dünyalarına ve epik maceralara yeni bir bakış açısı getirdiler. Bunların en eskilerinden biri, geçen birkaç yıl içerisinde önce üstün Heroes of Might & Magic stratejisiyle sonradan klasik macera Might & Magic VI: Mandate of Heaven 'la yeniden dönüş yapan Might & Magic serileridir. M&M6, satıcılar daha stok bile yapamadan kısa zamanda tükendiğinde, New World Computing ve 3DO ellerinde harika bir malzeme bulundurduklarını fark ettiler. Might & Magic VII bir sonraki sene çıktığında seriyi ileri götürmedi; yanlızca alışkanlık yaratan M&M6 dan biraz daha örnek sundu.

New World , isimlerinde numara taşımamalarına karşın Enroth'taki maceralara



Day of the Destroyer, Might & Magic IV'ün bu kadar iyi olmasına neden olan geniş outdoor alanları ve canlı kasabalarla dolu olacak

kenan9593

Might and Magic: Day of the Destroyer

Yayıncı: 3DO
Üretici: New World Computing
Çıkış tarihi: 2000 Yazı
Perspektif: First Person
Parti büyüklüğü: 5
Motor: Geliştirilmiş M&M IV motoru.
Multi-player: Yok

devam eden serinin sekiz ve dokuz numarasıyla, dolu dizgin devam ediyor. İlk önce geliştirilmiş M&M6/7 motorunun üstüne yeni çizimler, müzik, daha iyi animasyonlar ve daha geniş görüntü açısı ile kurulmuş Might and Magic: Day of the Destroyer gelecek. Tüm geriye kalanlar, zaman içinde test edilmiş yetenek ve savaş sistemleri.

Proje Yönetmeni Paul Rattner, Day of the Destroyer erimini özetliyor. " Oyun başladığında doğanın temel elementlerinin bulunduğu boyutların kapıları Enroth'un üzerinde serbest bırakılmıştır. Hava, toprak, ateş ve suyun güçleri karanın üzerine boşalır ve eski kehanetler bu zamanları dünyanın sonu olarak gösterir. Estacon the Destroyer herşeyin baştan başlayabilmesi için dünyayı silip süpürüyordur. Oyuncu oyuna yaratık krallıkları ve kabileleriyle kaplı bir kıta olan Jadame'de başlar. Oyunun başında bir Dark Elf kehanetinden bu doğal element felaketini öğrenir. Bu bilgiyle donanmış olarak oyuncu ve grubu kurtuluş için çare aramaya başlarlar. Oyun boyunca Jadame'deki savaşçı yaratıklar ve humanoid gruplarla işbirliğine girecek, kehanetin belirtilerinin oluşmasını engelleyecek, boyut kapılarını kapayacak ve Escaton'un eski kökenini keşfedeceksiniz.

Day of the Destroyer belirlediğiniz karakterinizin yanlız başına oyuna girmesiyle başlıyor. Keşfettikçe toplam beş NPC karakteri daha partinize katılabilir. Oyun ilerledikçe, oyunun gidişine göre bu NPC ler hanlarda roster'dan çıkarılabilir ya da yenileri girebilir. Bu eski roster sistemine dönüş oyuncuya grup kurma sürecinde tam kontrol sağlıyor. Karakter bir defa keşfedildiğinde, bu karakter her zaman gruba alınmak ya da çıkarılmak için uygun hale geliyor. Bu oyuncunun her sınıf ve ırkı oyunun belli noktalarında oynayabileceği manasına geliyor. Eski Knight ve Cleric sınıfları, Troll, Minotaur, Vampire, Necromancer, Dark Elf ve Dragon sınıflarıyla, her biri kendi özelliklerini ve güçlerini taşıyarak bir araya gelebiliyor. Bu demek oluyorki ilk defa bir Might & Magic oyununda bir canavar olarak oynayabileceksiniz. Fakat denge probleminden dolayı bir önceki oyundan karakterlerinizi Day of the Destroyer'a aktaramıyorsunuz.

HERKES HAREKET SETLERİ KULLANACAK:

SOULBRINGER

D&D oyunları dünün klasik masaüstü sistemlerine dönüş yapıp, Might & Magic bize eski bir arkadaş gibi gelirken, Soulbringer roleplaying için tamamen yeni bir şeyi temsil ediyor. Daha değişik, yeni third-person 3D tek kişilik bir oyun sunmak için bu yoldan tamamen uzaklaşıyor. Oyun İngiltere'de Gremlin (Realms of the Haunting) tarafından geliştiriliyor ve Gremlin şimdilerde Infrogames tarafından satın alındığı için Interplay tarafından pazara sunulacak.

Diğer oyunlardaki bildiğimiz fantazi dünyaları yerine, Soulbringer kendine has, karanlık, neredeyse Gotik bir ortamda geçiyor. Hikaye oyun kahramanını küçük bir nehir kasabası olan Madrigal'a getiriyor. Burada amcası onu büyünün gizemleri hakkında eğitiyor. Ayarlamalar oyuncunun başarılarını ve başarısızlıklarını oyun içinde direkt etkiliyor ve bu başarılara göre yavaşça geliştiriyor. Örneğin Madrigal maceralarınız sırasında fakir bir köyden zengin bir kasabaya dönüşüyor.

Soulbringer

Yayıncı: Interplay
Üretici: Gremlin
Çıkış tarihi: 2000 İlkbaharı
Perspektif: Third Person
Parti büyüklüğü: 1
Motor: 3D.
Multi-player: Yok.


Gremlin'in *Soulbringer*'ıyla ilgili en eşsiz taraf sizin makrolar kurarak bir çok saldırıyı aynı anda yapmanızı sağlayan savaş sistemi

Herhangi bir RPG de olduğu gibi burada da belli bir konuya bağlı quest konbinasyonları dışında yanlızca eğlence ve experience için olan questlerde mevcut. Örneğin Madrigal'ın çiftçilerini çiftliklerin ötesine saklanmış köle madenlerinden kurtarmalısınız. Önemli tome'ları çalmak için yaşayan ölülerin yıkılmış şehrine girin, Guild of Assassins'a kadar saklanarak veya savaşarak ilerleyin, Bloodkin'in efsanevi çekicini almak için büyülü Rainbow Rock adasına gidin ve hatta diğer dünyalara seyahat edin. Tüm bunları bazen NPC'lerden de yardım alan yanlızca tek bir karakterle başarın. Başlangıçta adamınızın çok az yeteneği var ve başta şehirden aldığı tuhaf görevlere giderken sonradan epik questlere kadar ilerleyebiliyor.

> " *Soulbringer* FRP öğeleri kadar adventure öğelerinide içeren hikaye temelli bir oyun" diyor Avery. " Dahada önemlisi, oynamak için hızlı reflekslere dayanmıyor ki bu günümüzde bir çok RPG de artık pek bulunmuyor."
>
> DOUG AVERY, LINE PRODUGER, *SOULBRINGER*

Soulbringer'ın en ilginç öğesi savaş mekanizmasında. Line Producer Doug Avery detaylarını şöyle açıklıyor. " Savaş gerçek zamanlı bir çevrede gerçekleşiyor; oyun ilerledikçe karakteriniz birbiriyle kombine edilebilecek daha karışık ve güçlü, yeni savaş manevraları öğrenecek. Savaş hareket ve hareket setlerinden oluşuyor. Her silahın bir hareket seti var. Savaş level'ınız arttıkça yapabileceğiniz hareketler de çoğalıyor ve yüksek level hareketler daha karışık olmasına karşın genellikle daha yavaşlar. Bir hareket setinde bir komuta zinciri kurabilirsiniz. Bu sahip olduğunuz herhangi bir eşya üzerindeki herhangi bir hareketiniz olabilir. Bir hareket seti, düşmana iki defa kısa kılıçla sonra bir defa uzun kılıçla vurup sonrada bir elma yemek olarak kurulabilir. Tamam bu savaşın ortasında silah değiştirdiğiniz için saçma bir makro olabilir ama sonuçta yapabilirsiniz ".

"Düşmanla, engage butonunu basılı tutarak, bir hareket setini çalıştırarak veya hareketi direkt yaparak karşılaşabilirsiniz," diyor Avery. "Eğer bir hareket setini kullanırsanız, en iyi sonucu almak için zamanlamayı karakteriniz ayarlayacaktır. Zaman-



Might and Magic: Day of the Destroyer'ın çok sağlam bir oynanışı olduğu şüphe götürmez ama motor artık biraz can sıkıcı olmaya başladı.

lamayı sizde ayarlamak zorunda kalabilirsiniz. Bu savaş sisteminin temeli, hava, toprak, su ve ateş kürelerinin üzerine kurulmuş güçlü büyü sistemine dayanıyor. Oyun ilerledikçe maksimum güç için bir küre üzerine yoğunlaşmakla tecrübelerinizi birkaçı üzerine dağıtmak arasında tercih yapabilirsiniz."

"Soulbringer FRP öğeleri kadar adventure öğelerinide içeren hikaye temelli bir oyun" diyor Avery. " Daha da önemlisi, oynamak için hızlı reflekslere dayanmıyor ki bu günümüzde bir çok RPG de artık pek bulunmuyor."

FREESPACE'İN RPG'Sİ:

SUMMONER

Freespace 2 nin başarısından sonra, geliştirici Volition yeteneklerini Summoner adlı yeni bir roleplayingde kullanmaya hazırlanıyor. First-person bakış açılı, Freespace motoru kullanan bir RPG düşündüğünüzde raflarda nasıl bir oyun bulacağınızı tahmin edebilirsiniz.

Hikaye Joseph isimli, kendisi için savaşacak yaratıklar çağırma yetisiyle doğmuş bir karakterle başlıyor. Ufak bir çocukken yanlışlıkla kontrol edemediği bir iblis çağırmış. Bu iblis Joseph'in köyünü yok etmiş ve o zamandan bu yana Joseph bu yeteneğini kullanmaktan vazgeçmiş. Orenia'lı askerler saldırıp, onu Orenia'nın kötü kralı Murad'ı altetmek için yeteneğini kullanmaya zorlayıncaya kadar da Medeva'da barış içinde bir çiftçi olarak yaşıyordu.

Hikayenin konusu ve parti oluşumları sıkısıkıya yazıya dökülmüş. Yolculuklarınız sırasında üç maceracı küçük çetenize katılacak: Joseph'e hazine bulma umuduyla katılan, yetenekli bir hırsız Fleece, kralı tarafından Joseph'e yoldaş olarak verilen savaşçı Jekhar ve Joseph'in summoning yeteneğini kıskanan, acemi büyücü Rosalind. Bu partinin çeşitli bakış açılarına sahip üyeleri kendi aralarında ilginç gerilimler yaratarak konuya önemli katkılarda bulunuyor. Ana quest, yolda bir çok alt quest'lede desteklenmiş olarak, Murad'ı yok etmekiçin gerekli dört yüzüğü bulmak üstüne kurulu.

Bu çok detaylı kuruluma rağmen, Summoner genede daha çok savaş üzerine kurulu bir oyun olacak. Volition Yapımcı Asistanı Anoop Shekar şöyle diyor: " Tamamen kes, biç tarzı bir oyun yapmaya çalışmıyoruz, ama kesinlikle bir çok savaş sahnesine tanık olacaksınız. Savaş tamamen real-time ve pause edilebilir olacak. Amacımız oyunun başından son savaşa kadar bu sahnelerden hiç sıkılmamanızı sağlamak. Grubunuzdaki her karakterin büyü yapma kabiliyeti olacak. Bunların en üstünde de Joseph, savaşta kendine yardım etmesi için yaratıklar çağırabilecek. Bir yaratık çağırıldığında grubun beşinci üyesi gibi hareket edecek."



Summoner'ın dünyası kendine has tarzları olan iki ayrı bölgeye bölünmüş: Güneyin feodal Avrupa krallığı ve kuzeyin Asya tarzı krallığı

" Tamamen kes, biç tarzı bir oyun yapmaya çalışmıyoruz, ama kesinlikle bir çok savaş sahnesine tanık olacaksınız. Savaş tamamen real-time ve pause edilebilir olacak. Amacımız oyunun başından son savaşa kadar bu sahnelerden hiç sıkılmamanızı sağlamak."

ANOOP SHEKAR, YAPIMCI ASİSTANI, SUMMONER

Summoner

Yayıncı: THQ
Üretici: Volition
Çıkış tarihi: 2000 Sonbaharı
Perspektif: Third person
Parti büyüklüğü: 1-4
Motor: 3D
Multi-player: Yok.



THQ'nun oyunu *Summoner*'ın akışı içinde, ana karakteriniz Joseph'in den başka, içlerinde Joseph'in summoning özelliğini kıskanan acemi büyücü Rosalind'inde bulunduğu üç farklı karakteri de grubunuza katacaksınız.

DIABLO DEĞİL, GERÇEKTEN:

NOX

Nox, Diablo'ya benzemiyor.

Westwood eline geçen her fırsatta bunu belirtiyor ama bu kaybedilen bir savaş. Nox görünüş perspektifi ve bakış açısıyla Diablo'ya çok benziyor. Bu yüzeysel bir benzerlik ama bizde yüzeysel bir toplumuz. Gerçekte iki oyun tamamen farklı oynanıyor. Nox bir FPS'nin yukarıdan görünüşlü hali: Çok hızlı ve savaş ağırlıklı.

' Nox RPG öğeleri içeren bir action oyunu " diyor yapımcı John Hight. " Oyuncu kendi özel oyun tarzını yaratabilir. Örneğin, bizim ofisimizden bir arkadaşımız üzerine 'Shock' büyüsü yapıp sonrada savaştan kaçan bir oyuncunun üstüne kendini 'Teleport to Target' yaparak canlı bir elektrik füzesi haline geliyor."

Jack Mower isimli bir adamı oynuyorsunuz: Florida karavan parkından, televizyonu ile beraber boyutlar arası bir tünel ağına fırlatılan, herhangi bir vatandaş. Öbür tarafta ise Nox var; kuzeyin necromancer'ları ile güneyin insan savaşçıları arasında bölünmüş bir dünya. Necromancer'ların ruhlarını Staff of Oblivion'ın içinde mühürlü bırakan savaşı takiben, güneyin insanları üç ayrı gruba ayrılır. Büyüden kaçınan Warriorlar, büyü ve teknolojiyi karıştıran Wizardlar ve "doğal" büyüyü tercih eden Conjurerlar. Bu dünyaya, kuzeyin insanlarının ruhlarını kurtarmak ve güneyi tamamen yok etmek için yeminli, intikam isteyen Hecubah gelir.

Jack olarak, Warrior, Wizard ya da Conjurer olmayı tercih edebilirsiniz. Bunlar, level atladıkça yeni özelikler kazanılmasının ve var olan temel özelliklerinde geliştirilmesinin çok iyi ayarlandığı ve dengelendiği sınıflar. Savaşta başarı mouse'u iyi kullanmanıza bağlı, bir yakın dövüş silahıyla saldırmak için, Jack'i düşmanınıza yaklaştırıyorsunuz ve onun tarafına doğru click'leyeceksiniz. Jack her seferinde vuruş yaparak ya



Yapımcı John Hight' a göre *Nox*, düz bir RPG'den daha çok, RPG özelliklerine sahip bir action game olarak oynanacak.

Nox

Yayıncı: Westwood
Üretici: Westwood
Çıkış tarihi: 2000 İlkbaharı
Perspektif: Yukarıdan bakış
Parti büyüklüğü: Değişiyor
Motor: 2D & 3D
Multi-player: Çok büyük multiplayer Arena, King of the Realm, Elimination, Capture the Flag ve Nox Ball.

da menzilli bir silah kullanıyorsanız ateş ederek tepki verecek.

Quake gibi Nox'ta Arena, King of the Realm, Elimination, Capture the Flag ve Nox Ball gibi multiplay modlarıyla büyük bir çekiciliğe sahip. Bu hızlı akış, etkileyici bakış açısı ve duyguyu en iyi şekilde yansıtan gölgelemesiyle zengin bir atmosfer yaratıyor. Nox'un teknik yapımcısı ve yaratıcısı Michael Booth'un dediği gibi " Nox'u etkileyen ana etmenler Atari'nin Gaunlet and the Magic: The Gathering kart oyunu. Kısaca biz bir orta çağ fantazi türündeyiz ve Warrior'-lar,Wizard'lar ve Ogre'ler gibi öğeler paketin bir parçası. Genede Nox'un ve Diablo'nun oynanış şekilleri birbirinden aşırı derecede farklı, özelliklede multiplay'de."

TIM CAIN'IN EPİK QUEST'İ

ARCANUM

Eğer Fallout'u oynamışsanız Tim Cain'in roleplaying oyunları yaratma konusundaki yeteneğini biliyorsunuzdur. Cain, arkadaşları Leonard Boyarsky ve Jason Anderson 1988 de Interplay'den ayrıldıktan sonra, beraber Troika Games'i kurdular. Fallout takımının büyük bir kısmının da orada toplanmasından sonra, Troika ilk projesi üzerinde çalışmaya başladı: Sierra tarafından yayınlanacak bir FRP serisi, Arcanum. Oyunun fantazi-endüstri tipi birleşimi, türün tanımını değiştirecek oyunlar listesinde onu başa koyuyor.

Cain Arcanum'u, Fallout gibi derin oynanış ve dünya yaratma gibi özellikleri öne çıkaran oyunların devamı olarak görüyor. Fallout'u güçlü kılan öğelerden biri de karakter geliştirme bölümüydü. Arcanum bunu sınıfları ve sınırlamaları ortadan kaldırarak daha da ileri götürüyor. Sekiz temel özelik, bir düzineden fazla alt özellik, 16 öncelikli özellik, 16 okula dayanan 80 büyü, sekiz disiplinden oluşan 56 teknoloji derecesi ve tüm bunlar daha oyun başlamadan mevcut!

Oyuncu bir ana karakter yaratıyor ve oyun sırasında katılan NPC'ler ile bir grup oluşuyor. " Hepsinin oyuncuya garip gelebilecek kendi gündemleri olacak" diyor Cain. " Oyuncunun aligment'ını izleyerek kendilerinden ne kadar farklılaştığını takip edecekler, eğer fark çok açılırsa oyuncuyu terk edecekler veya yanlızca oyuncudan sıkılıp onu bırakabilirler. Karakterlerin gerçekten kendi başlarına buyruklarmış gibi hareket etmelerini istiyoruz. NPC'lerle alakalı olsada, tek kişilik bir oyunda pek de bilinen grup sistemine uymuyor ."

Savaş sistemi Fallout'a benzer şekilde, hem real-time , hem de animasyonların izin verdiği kadar turn-based, action-point sistemine dayalı olacak. Her iki sistem de birbirine bariz bir fark sağlamayacak. Yüksek dexterity'e sahip bir karakter, savaş esnasında



Arcanum'un geleneksel bir RPG ortamı olmayacak- bunun yerine oyun fantazi ve endüstriyel 19.yy Avrupası'nın karıştırıldığı bir dünyada geçecek

yavaş olan karaktere göre daha sık saldırabilecek. Büyü, her biri için özel ve değişik karakteristiklere sahip okullara ayrılmış. "Her büyü, büyüyü yapanın fatigue'ini eksiltecek." diyor Cain. "ve fatigue sıfıra indiğinde karakter bayılacak". Fatigue çok çabuk yerine gelecek, ama diğer özelikler tarafından da eksiltilebilecek; koşmak, savaşmak hatta ağır yükle yürümek.

Oyun dünyası, teknolojinin yükseliş ve büyünün düşüşte olduğu Tolkien tarzı fantazi ve 19.yy endüstriyel Avrupa'nın karışımından oluşuyor. " Quest'lerinin gidebildiği yere kadar" diyor Cain, "Quest'lerin sunuluşunda quest'lerin kendisi kadar önemli olduğunu hissedeceğiz. Klasik "prensesi kurtarma quest'inin" bile bir sürü dönüş, hareket içermesinden emin olmak istiyoruz."

TAMAMEN ROLEPLAYİNG

DUNGEON SIEGE

Chris Taylor, Total Annihilation'un arkasındaki adam olduğu için, yaratacağı RPG'nin içinde RTS olması çok büyük bir sürpriz olmayacaktı. "Dungeon Siege, bizim favori RTS'lerimizden en sevdiğimiz öğelere sahip bir action fantazi RPG oyunu" diyor Taylor. " Action FRPG' lerin çoğunda hikaye ana karakter üzerinde yoğunlaşır. Biz dungeon tecrübesinin en iyi, değişik özellikteki karakterlerin bir araya gelip ortalığı cehenneme çevirmesiyle alınabileceğine inanıyoruz."

Daha iyi bir maceracı grup yaratabilmek için, Taylor ve Gas Powered Games'teki takımı RTS'lerden bir kaç mekanizmayı ödünç alıyorlar. Her karakter, Total Annihilation'dan da tanıdık oldukları özel komutlarla yönlendirilebilecekler. Oyun bu komutları verebilmek için istendiği zaman pause edilebilecek.

"Action FRPG'lerin çoğunda hikaye ana karakter üzerinde yoğunlaşır. Biz dungeon tecrübesinin en iyi, değişik özellikteki karakterlerin bir araya gelip ortalığı cehenneme çevirmesiyle alınabileceğine inanıyoruz. "

CHRIS TAYLOR, BAŞ TASARIMCI, DUNGEON SIEGE

Ayarlar ve hikaye halen kurulum aşamasında, oyun dünyası çok geniş, tamamen 3D render'lanmış yer altı ve yer üstü dünyalarından oluşuyor. Yüksek düzeyde ayarlanabilir oyun ayarlarının ötesinde, Dungeon Siege ortamı "Siege Editor"ı kullanarak değiştirilebiliyor. Takımda dünyayı yaratmak, canavarlar ve hazineler yerleştirmek, hikayeyle ilgili textler koymak ve rüzgar, kar, yağmur gibi öğeleri kontrol etmek için bu editörü kullanıyor. Siege Editor tek kişilik veya multiplayer dünyalar yaratmak için kullanılabilir.

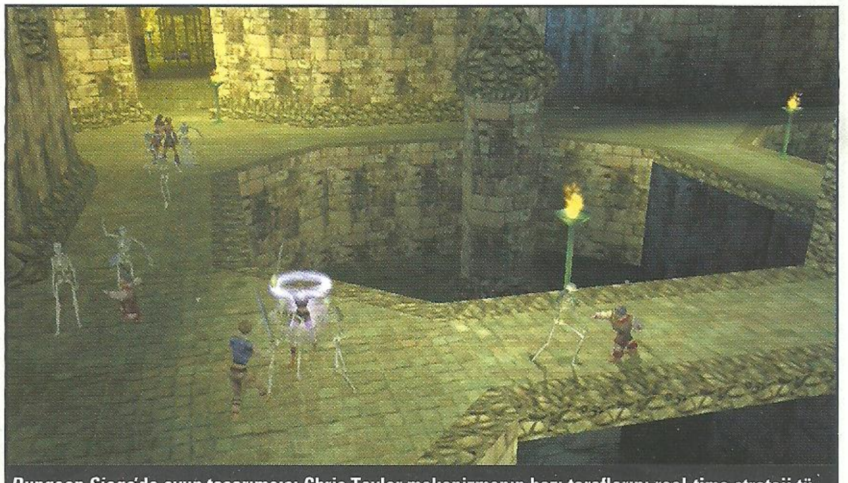
Oyunun tüm öyküsü, hikaye içinde belli tetik noktalarında anlatıldıkça, bütün küçük quest'leri de bir araya alarak bir bütün halinde tamamlanıyor. Oyuncu tek başına bir kahraman olarak başlayıp yolda grubuna elemanlar alıyor. Bazıları gönüllü olurken bazıları ise paralı asker olarak geliyor. "Partinin büyüklüğü ve çeşitliliği tamamen onlara kalmış bir şey " diyor Taylor. " Esnekliğin herkesin edindiği tecrübeyi farklılaştıran bir etken olduğuna inanıyoruz. Amacımız savaşları en uç noktaya götürerek bir FRPG'de görülebilecek en yüksek heyecanı verebilmek." PCG

Arcanum

Yayıncı: Sierra
Üretici: Troika
Çıkış tarihi: 2000 Yazı
Perspektif: Üstten bakış
Parti boyu: 1 ana artı NPC'ler
Motor: 2D
Multi-player: Tom Coy cevabında biraz nazlı davrandı " Çok büyük ve eşsiz bir multiplayer birleşimi ama şimdilik burada bırakmayı tercih ediyorum"

Dungeon Siege

Yayıncı: Microsoft
Üretici: Gas Powered Games
Çıkış tarihi: 2000 Sonbaharı
Perspektif: Yukarıdan bakış
Parti büyüklüğü: 1 ana artı NPC'ler
Motor: 3D
Multi-player: Üzerinde hala çalışılıyor.



Dungeon Siege'de oyun tasarımcısı Chris Taylor mekanizmanın bazı taraflarını real-time strateji türünden alıyor ve karakterlerinize özel komutlar vermenize olanak sağlıyor.

Virüsün Tedavisi Bulundu!

Dergide hala *Quake III: Arena* virüsü ortalığı kasıp kavuruyor, özellikle acemi arkadaşlarımızın kendini geliştirmesiyle de (Ümit hariç, o strateji yapmaya alışık olduğu için düşününceye kadar ölüyor), Death Match'ler ve Capture the Flag'ler bayağı çekişmeli geçmeye başladı.

Eh tabii hal böyle olunca herkes kendine özgü bir taktik geliştirmeye başladı. Cem hızla koşarak gayet isabetli atışlar yaparken, Timur genelde düşmanlarının arkasına takılmayı tercih ediyor. Mert yanlızca seyretmekle yetinirken Ahmet ise tartışılmaz şampiyonluğunu her oyunda biraz daha pekiştirmeyi becersede skorlar arasındaki fark hızla kapanıyor. Ersin ve Mehmet tüm bu kargaşa arasında ne kadar iyi avcılar olduklarını kanıtlasalarda Burak 'ta soteye yatarak rakiplerini avlamaktan zevk alıyor. Doğal olarak bu huyundan dolayı da yer yer oyunda en nefret edilen adam haline geliyor (Zaten *Rainbow Six*'te de hep Sniper olmayı seçer). Tabii ki bu salgın ofisimizde yalnızca editörlerle sınırlı kalmayarak her yana bulaştı ve grafikerlerimizde bundan nasibini fazlasıyla aldı; hatta Özgür haddini aşarak bazılarımızdan daha iyi bile oynamaya başladı! Hal böyle olunca dergiyi kurtarmak için acil tedbirler almak gerekti. Resimde tüm arkadaşlarımızın kanına girerek huyunu değiştiren *Quake* virüsünden kurtarmaya çalıştığımız arkadaşlarımıza nasıl bir tedavi kullandığımızı görüyorsunuz.



Kaçma dostum inan ki senin iyiliğin için! Başka tedavi şekli yok!

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz minimum donanım konfigürasyonu. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda istediğiniz performansı alamayabilirsiniz. Bu yüzden gerçekten ihtiyacınız olan performansı elde edebilmeniz için gerekli konfigürasyonu, oyunları bir çok farklı sistemde test ettikten sonra size öneriyoruz.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK

Çok az oyun %90'ın üzerinde puan alabilir; ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebiliceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL

Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasalar da bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey fazlasıyla dikkate değer. Ayrıca uzmanların zorlu testlerinden geçirerek, ince eleyip sık dokuduktan sonra seçtiği bazı başarılı oyunlar da bu aralığa düşecektir. Piyasadaki en iyi 7th Cavalry oyunu olabilir; ama herkes Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemeyebilir.

79%-70% ÇOK İYİ

Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar. Yine de piyasada bunlardan daha iyi oyunların olduğu konusunda rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ

Akla yatkın, ortalamanın üstü oyunlar. Satın almaya değer ama, büyük bir olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bir kaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA

Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama, paranızı harcayacak daha iyi alternatifler mutlaka mevcuttur.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA

Düşük kaliteli oyunlar. Sadece bir kaç zayıf, kurtarıcı özellik bu oyunları bir alttaki kategorinin sonsuz boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE

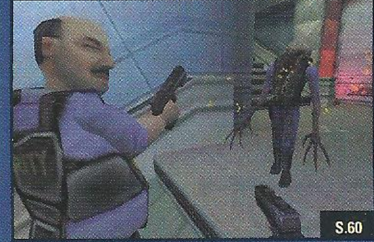
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebayımış gibi bu oyunlardan kaçın ve sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

AYIN OYUNU

Her ay benzerlerinin ötesine geçen, incelediğimiz diğer oyunlardan daha iyi olan bir oyuna "PC Gamer Ayın Oyunu Ödülü"nü veriyoruz. Ve bu ay kazanan oyunumuz...

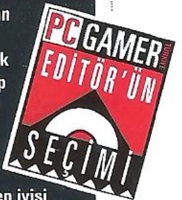


HALF LIFE OPPOSING FORCE


S.60

EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.



AGE OF WONDERS


S.72

FLANKER 2.0


S.85

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE


S.74

UNREAL TOURNAMENT


S.70

WHEEL OF TIME


S.80

Half-Life: Opposing Force

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Gearbox Software **YAYINCI:** Sierra studios, 001(800) 545-7677, www.sierra.com **GEREKENLER:** Pentium 133, 24MB RAM, 125 MB hard disk alanı, Half Life **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri, IPX, Modem, ücretsiz İnternet server'ı: WON.net, maksimum oyuncu sayısı: 32

Opposing Force sadece bir ek bölüm paketi değil, bu güne dek yapılmış en iyi PC oyununa yakışan bir devam bölümü.

PC Gamer'ın devamlı okuyucuları iyi bilirler, incelemeler bölümümüz sadece tam oyunlara ayrılmıştır, ek bölüm paketleri ise Cüneyt'in "Uzatma Dakikaları" köşesinde mercek altına alınır. Aslında *PC Gamer Türkiye*'nin bir buçuk yıla yaklaşan tarihinde tam bir incelemeye hak kazanan ilk ek bölüm paketi *Half-Life: Opposing Force,* ama deneyimlerimize dayanarak bunu tamamiyle hak ettiğini söyleyebiliriz. Oyunun dikkat çekici derecedeki uzunluğu, yenilikçi bakış açısı, ve süper bölüm tasarımı *Opposing Force*'u yılın en iyi ek bölüm paketi ve aynı zamanda en iyi oyun adaylarından biri kılıyor.

Geçen yıl "Yılın Oyunu" payesini alan kazanan *Half Life*'ın okuyucularımızın hard disklerinde kendine çok mutlu bir yuva edindiğine eminiz ama hem bir hatırlatma olsun diyerek, hem de *Half Life*'ı hala oynamamış olanların bu eksiğini gidermek için bir inceleme yapalım.

Yeraltındaki Black Mesa Araştırma kompleksinde bir başka zorlu çalışma günüydü. Sektör C'de Test Laboratuarlarındaki ayrıcalıklı bilim adamlarından bir kısmı bir "Rezonans odağı" yaratma çalışmalarının bir sonraki denemesini gerçekleştirmek için işlerine gelmişlerdi. Ordu tarafından o sabah getirilen saf örnek nedeniyle idareciler baş bilim adamlarına bir an önce başarı sağlamaları yolunda büyük bir baskı yapmaktaydılar. Anlaşılan bu baskı onlara çok fazla geldi.

Deneme esnasında ortaya çıkan bir sorun nedeniyle boyutlar arasında açılan bir kapıdan uzaylılar bizim dünyamıza akmaya başlar. Bu korkunç olayın oluşmasında payı bulunan bilim adamı Gordon Free-man, kendine geldiğinde Black Mesa'yı yıkım ve kaos içinde buldu. Uzaylılar insanlara korku salmakta ve onları mutant haline getirmekteydiler. Bir levye ve bulabildiği her tür silahla donanan Gordon yavaşça yüzeye doğru ilerledi. En sonunda ordu özel askeri birimleri Black Mesa ekibini kurtarmak üzere gönderir.



Bu kapıdan uzak durun, şimdi havaya uçacak.

Ya da işler sadece görünüşte öyledir. Şaşkın bakışları arasında, askerler Gordon'un masum meslektaşlarını katlederler. Silahlı birimler kurtarmak için değil temizlemek ve susturmak için ordadırlar. Dehşete düşen Gordon kaçış stratejisini planlar. Yolu üzerindeki hiç kimseye güvenmemektedir.

Gerisi oyun tarihine geçecek kadar harika. Yardımımızla Gordon, kompleksi temizledi, uzaylı boyutu Xen'e gitti ve tehdidi ortadan kaldırıp dünyayı ve kendisini kurtardı. Son sahnede bir hükümet ajanıyla yapılan konuşma oyuna bir gizemli bir nokta koyarak bir devam bölümünün sinyallerini verdi.

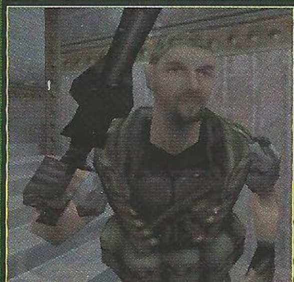
Devam bölümünün çıkması sadece bir zaman meselesiydi, ancak yeni bölümün orijinal oyunun ilginç tasarımı ve sunumunu taşıyıp taşımayacağı konusunda endişeliydik. Ne mutlu ki *Opposing Force* tüm beklentilerimizi aşıp bizi şaşırttı. *Half Life*'ın aksiyon oyun-

SİLAHLI YOLDAŞLAR

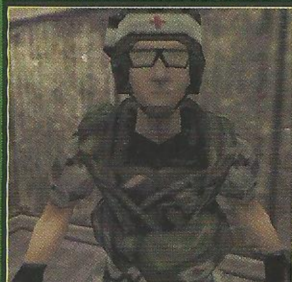
Takım halinde çalışırlarsa bu askerlerin her şeyin üstesinden gelebildikleri bir gerçek. Onbaşı Shephard'ın emir verme yetkisini kullanın. Çünkü bu oyunu asker dostlarınız olmadan bitiremezsiniz.



Kapıları açmak konusunda fazla endişelenmeyin. Engineer bunu sizin için halledebilir.



Shotgun ve makineli tüfekte tam bir üstad olan askerler el bombası da taşıyorlar.



Bu gayretkeş Medic dostumuz, barsakları dışarı fırlamadığı sürece herkesi ilk günkünden iyi hale getirir.



Bu adam yanınızdayken size karada ölüm yok. Taşıdığı SAW silahıyla size Cüneyt Arkın tadını yaşatacak.

Ayın Oyunu
PC GAMER TÜRKİYE
Ocak 2000

Cılız mermilerimi farketmesi sadece bir zaman meselesi. Bu noktada derhal load etmek akıllıca olacak.

ları için yeni bir standart belirlemesi gibi, *Opposing Force*'da çıtayı ek bölümler için gerçekten yükseltiyor.

Eski ve alışılmış ek bölümlerin aksine, *Opposing Force, Half*'ın aksiyonunun tam ortasında başlıyor. Bu sefer oyuncular Gordon Freeman'ı temizlemek üzere Black Mesa'ya gönderilen bir onbaşı olan Adrian Shephard'ın yerini alıyorlar. O halde bembeyaz bilim adamı önlüğünüzü asın ve postallarınızı giyin, çünkü askeri kampa gidiyorsunuz.

Şaka bir yana gerçekten de bir askeri kamp var. Orijinal oyundaki Hazard Course Training'in yerinin bu bu sefer bir askeri eğitim kampı almış. Dediği dedik, sert talim çavuşları oyuncunun büründüğü yeni karaktere uygun atmosferi hemen yaratıyorlar. Talim eğitmeni Dwight T. Barnes'in kalın sesiyle müfrezenizden diğer bir askere "Where are you from soldier" (Nerelisin asker?) dediğini duyuyorsunuz ve gerçek bir kampa girdiğiniz anlıyorsunuz.

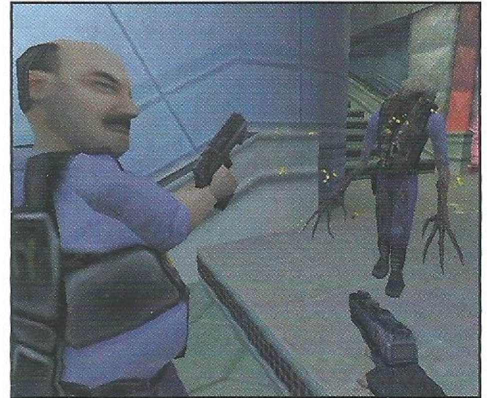
Ne mutlu ki Opposing Force tüm beklentilerimizi aşıp bizi şaşırttı.

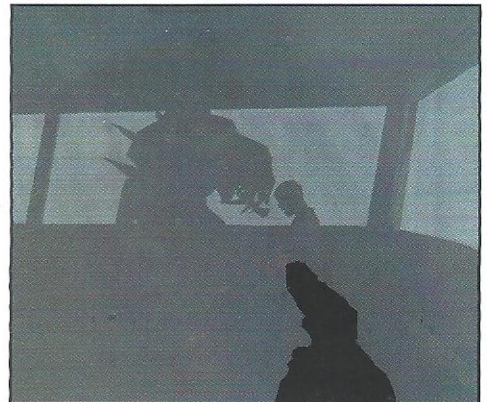
Neyse ki Shephard'ın aylarca süren temel eğitime ihtiyacı yok, direkt ileri eğitim listesine alınmış. Bu da bir *Half-Life* kıdemlisi için yeterli olacak yirmi dakika süren zorlu bir kurs demek.

Oyun orijinali kadar uzun olmasada en az onun kadar harika bir girişle başlıyor. Hava yoluyla Black Mesa kompleksine giderlerken Shephard ve onun ukala arkadaşları bir uzaylı aracı tarafından sıkıştırılır ve inmeye zorlanırlar. Baygınlığı üzerinden atarken, Shephard bir bilim adamı tarafından uzaylıların yapacağı otopsiden kurtarıldığını görür ve kendisini delice kaçar halde bulur.

Oyunun onuncu dakikasında o meşhur "Forget about Freeman" (Freeman'i boşverin) emri duyulur. Uzaylı tehdidi çığrından çıkmıştır ve tüm askerlere çekilmeleri emri verilmiştir. Harika kurgulanmış bir sahnede Shephard son helikopteri kaçırır ve bu noktadan sonra oyuncunun tek amacı kendi paçasını kurtarmaktır. Anlaşılan Freeman dünyamız geçen tüm yaratıklarla karşılaşmamıştır. *Opposing Force*'da aşina olduklarımızın dışında insan etine özel bir ilgileri olan on yeni yaratık bulunuyor. Bazıları Shephard kadar hızlı koşarken diğerleri sahipleri ölse bile saldırmaya devam eden organik ateşli silahlar kullanıyorlar. Bir diğer ve belki de en korkunç düşman ise kafaya yapışan yaratıkların mutasyonundaki bir sonraki aşamaya geçmiş bir yaratık. Üzerinize doğru koşarken karnından iç organları fırlayan ve pençelerini delicesine sallayan korkunç bir yaratık bu.

Tıpkı Freeman gibi Shephard'da düşman insanlarla karşılaşıyor ve onlarda en az Xen'deki her mide bulandırıcı yaratık kadar zorlular. Hükümetin kendi amaçları için gönderdiği saldırı güçleri arasında Black Ops olarak bilinen bir grupta var. siyahlar giyinen ve normal askerlere pek de sempati duymayan bu adamların tek amacı gizemli paketlerini bırakıp uzaklaşmak, bu arada da her şeye burnunu sokan askerleri





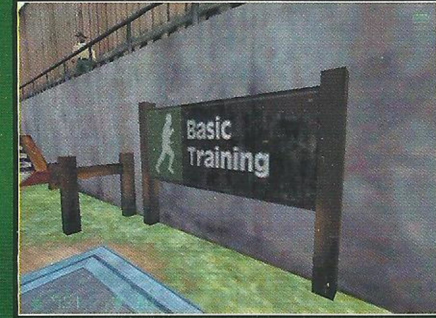
Iskalamayan bu yeni güvenlik görevlisi Otis bir yandan bir baş belasını temizlerken diğer yandan muhabbeti de kesmiyor. Yeri geldiğinde de kalaylamada üstüne yok.

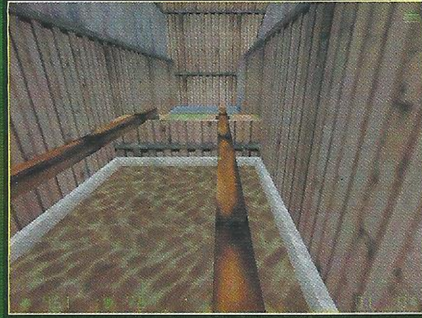
Takım Kampı

Eğer dünya üzerinde cehennem varsa burası kesinlikle askeri talim kamplarıdır. Yeni eğitim görevi oyuncuya hiç acımadan en zahmetli işlere sürüyor. Ama bu tip şeylere alışsan iyi olur asker! Pek çok kişinin hayatı tehlikede ve daha burada pes ediyorsan şimdiden öldün demektir.

TEMEL EĞİTİM

Eğilme ve zıplama tuşlarını iyi ezberlediniz değil mi? Yoksa baş çavuş gözünüzün yaşına bakmaz.



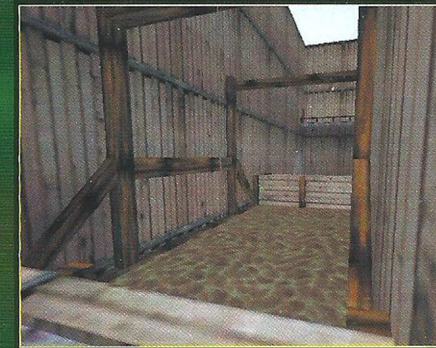


İP ALANI

Gearbox'daki akıllı programcılar biraz fazladan mesai yapıp Half Life motoruna sallanan ipler eklemişler. Alışması biraz zaman alıyor.

ATIŞ ALANI

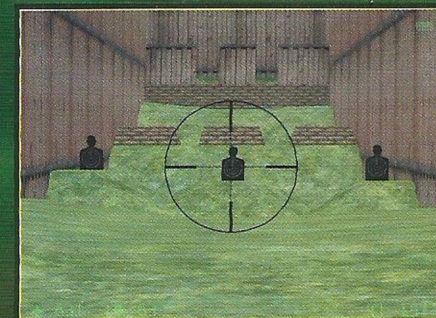
Aynı lunaparklarda olduğu gibi. Hedefin göbeğine yapacağınız altı atış sizi bir sonraki aşamaya geçirir.

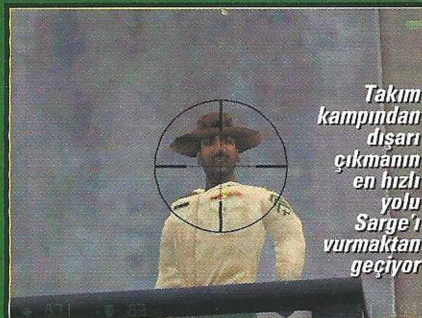




SNIPER EĞİTİMİ

Cephanemizin en iyi silahı olan sniper tüfeğini doldurmak biraz zaman alıyor, mermilerinizi iyi kullanmayı öğrenin.





Takım kampından dışarı çıkmanın en hızlı yolu Sarge'ı vurmaktan geçiyor

temizlemek. Özel birim olduklarından bu tiplerin bulunduğu bölgeleri geçmek son derece zor bu yüzden quick save'i bol bol kullanmak gerekli.

Ne mutlu ki Shephard bu savaşta yalnız değil. Oyundaki kilit noktalarda kendi birliğinden diğer terkedilmiş askerlerle karşılaşıyor ve birlikte çarpışıyorlar. Bu dost birimler çeşitli sınıflara ayrılıyorlar. Bu sınıfların arasında ağır makineli tüfekçi ve çok gerekli olacak ilk yardımı uygulayan bir doktorda var. Diğer bir sınıf olan mühendisler kilitli kapıları uçurmakta yardımcı olacaklar.

Alışıldığı üzere oyundaki tüm insanlar son derece gelişmiş bir yapay zekaya sahipler. *Half-Life*'daki askerlerin ne kadar belalı olduklarını hatırlıyor musunuz? İşte bu sefer bu yapay zeka sizin yanınızda ve işler karıştığında gerçekten faydasını görüyorsunuz. Yaralandıklarında geri çekilerek bir köşelere gizleniyorlar ve el bombaları fırlatıyorlar. Hatta yakın bir yere bomba düştüğünde eğilip başlarını koruyorlar. Hepsinden daha önemlisi tümü keskin nişancılar. Yüksek rütbeli bir asker olarak

Tek başına yüksek fiyatlı bir seri olarak piyasaya sürülseydi bir çok insanın şüphesiz şikayet ederdi.

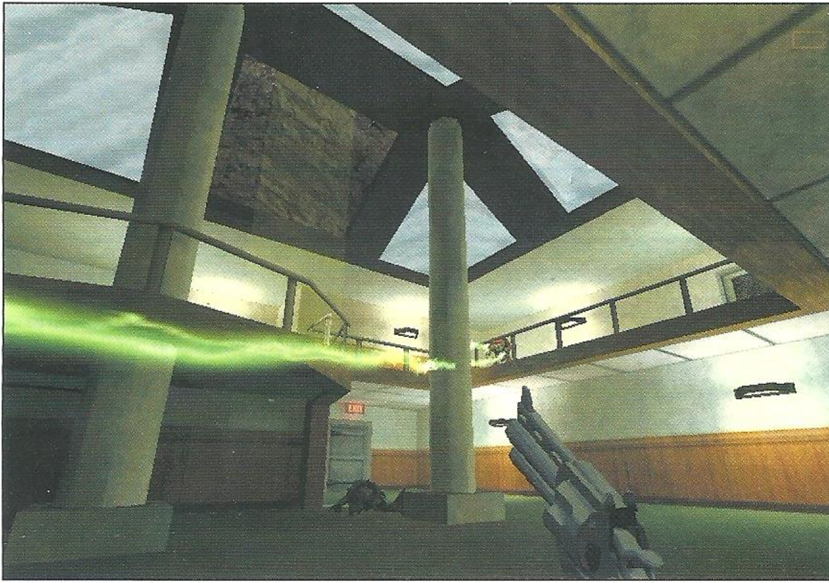
Shephard adamlarına belirli bölgeleri korumalarını emredebildiği gibi arkasını korumalarını da isteyebiliyor. Ancak dost birimler Shephard'ı sadece belli bölgelere dek takip ediyorlar bu yüzden onlara çok da fazla güvenmeyin.

Tek başına savaşmak sanıldığı kadar güç olmayabilir. Shephard bir kez nadir bulunan birkaç silahı ele geçirdiğinde gerçek bir savaş makinesine dönüşüyor. Unutmayın ki Shephard Freeman'in aklına bile gelmeyecek kadar kaslı ve iyi eğitilmiş bir asker. Yeni silahlardan .357 Desert Eagle lazer görüşü sayesinde son derece kullanışlı, Sniper tüfeğini kullanmak ise gayet eğlenceli. Diğer yeni bir silah ise SAW uzaylıların akıllı M56 silahını saymazsak en harika silah bu.

Ek olarak pek çok yeni uzaylı silahı da ilk kez sahneye çıkıyor. Aralarında en özgün olanı önüne çıkan her şeyi diğer boyuta ışınlayan toplar ateşleyen bir araç. Bu silahın ikincil ateş tuşu ise Shephard'ı Xen'in cephane ve sağlık çantası dolu küçük bir bölümüne ışınlıyor. Dönmeye hazır olduğunuzda savaşın içine balıklama dalmanızı sağlayan bir ışınlanma kapısı sizi bekliyor.

Bölüm tasarımı açısından *Opposing Force Half-Life*'dan beri yapılmış en yüksek ayrıntılı oyun. Shephard tek bir bölgede can sıkacak kadar uzun kalmıyor, laboratuarların yanı sıra tümüyle açık alanları araştırıyor, tepelere tırmanıyor su altında gidiyor ve yer altı tünellerini arşınlıyor. Neyse ki Xen boyutu oyunda çok yer almıyor, sadece kısa bir seyahat var o kadar. Oyuncuların *Half-Life*'daki en zevksiz kısımların Xen boyutundakiler olduğu yönündeki eleştirilerinin bir sonucu bu elbette.

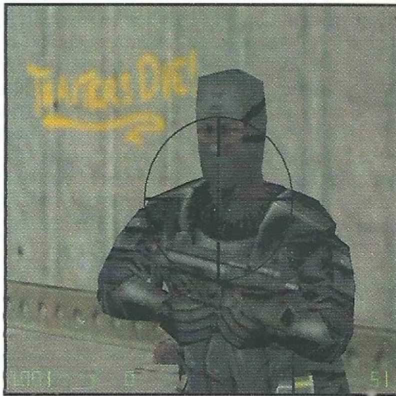
Half-Life hayranlarının bir konuda taviz vermeye hazır olmaları gerek. *Op-*



Çatışmaların birinci kuralı: düşmanın yüksekte mevzilenmesine asla izin verme.

posing Force orijinalindekinden çok daha fazla bulmaca içeriyor ve bu yüzden manyak First Person Shooter'cıların tonla düşmanı defalarca tarayıp durmak yerine biraz kafayı çalıştırmaları gerek. Eğer *Half-Life*'ın kutu ittirme ve atlayıp zıplama problemlerinden çok aksiyonunu sevdiyseniz *Opposing Force'un* sizi pek memnun etmemesi mümkün. Ancak *PC Gamer* ekibindeki Half-Life hastalarının hepsi birazcık daha zorlanmaktan hiçte şikayetçi olmadılar.

Half-Life hayranlarının bu oyunda taktir edecekleri diğer bir nokta ise oyunun orijinal *Half-Life*'a aynen sadık kalması. Bu görevler orijinal oyunla aynı zamanda geçtiğinden aşina olduğunuz pek çok olayı değişik bir perspektiften göreceksiniz. Hatta eski dostumuz Gordon Freeman'la bile karşılaşacaksınız. Gearbox'un *Opposing Force*'u yaparken sahip olduğu lükslerden biri normalde hiçbir ek bölüm paketine olmasına izin verilemeyecek kadar orijinal oyunla benzerlik kurma şanları. Gearbox bu şansı gerçekten iyi kullanmış, bu nedenle *Half-Life*'da ayrıntılara dikkat ederek oynayan oyuncular bunun faydasını *Opposing Force*'da görecekler.



Bu uğursuz Black op Half-Life'daki askerlerden daha da ölümcül. Adımlarınıza dikkat edin.

Oyunda gördüğümüz garip bir çelişki ise bilim adamlarının Shephard'a gösterdikleri reaksiyonla ilişkili. Freeman'la oynarken askerler araştırma kompleksinde hayatta kalanları avlıyorlardı, dolayısıyla bilim adamları askerlerden korkuyor olmalılar. Ne var ki Shephard'ı gören bilim adamları köşe bucak kaçmak yerine gayet uysal davranıyorlar. Hatta yaralı Shephard'a tedavi uygulayacak kadar nazikler. Tabii oyucular bu yumurta kafalardan dilediği kadar temizlemekte serbest.

Kötü sonlar yüzlerce güzel oyunun sonunu getirmiştir. Kötü bir son maceranın gerisine bir hakarettir ve her şeyi berbat edebilir. Ne yazık ki *Opposing Force*'un sonu en iyi ihtimalle orta karar. Son yaratıkla yaptığınız kapışma ne yazık ki basit bir bulmacadan fazlası değil. Bulmacalar oyunun ortalarında çok şeyler ifade ediyorsa da, bizce bir aksiyon oyunun sonu roketli, patlamalı bir çarpışma olmalıydı.

Single player modunun kusursuzluğu yanında Multiplay yönü de es geçilmemiş. Yine alışılmışın aksine Gearbox multiplay bölümleri elit level tasarımcılarının bulunduğu bir gruba yaptırmış. Bunların arasında Ritual'dan meşhur "Levelord", Tom "Paradox" Mustaine ve Legend Entertainment'dan David "Kevlar" Kelvin bulunuyor. Sonuçta ortaya her biri *Opposing Force* silahlarına uygun olarak hazırlanmış ve kendine özgü görünüşe ve atmosfere sahip on üç orijinal, birbirinden muhteşem harita çıkmış. Her ne kadar Single Player oyun paranızın karşılığını sonuna kadar veriyorsa da hepimiz ek modlar görmek isteriz değil mi?

Toparlamak gerekirse, *Half Life: Opposing Force* oyuncunun dikkatini kendine adeta o uzaylı canavarlardan birinin gücüyle çekiyor ve bir daha da bırakmıyor. Öylesine güzel ki ek bölüm paketi değilde yeni bir oyun olarak piyasaya sürülseydi kimse buna bir şey diyemezdi. Gearbox umarım böyle harika işler yapmaya devam eder.

Ama bir dakika! Peki *Half Life 2*'nin vanaları ne zaman açılacak.

Ofisten Görüşler

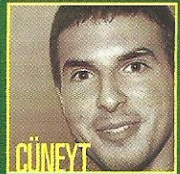
İşte diğer kıdemli PC Gamer Opposing Force editörlerinin ne düşündükleri...



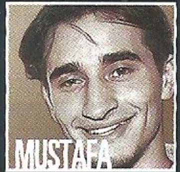
"*Half-Life*'ı daha önce defalarca bitirmiş biri olarak Black Mesa'ya geri dönmek için can atıyordum ve *Opposing Force* beklentilerimi fazlasıyla karşıladı. Gearbox gerçekten de Valve'nin orijinal oyundaki başarısına yakışacak bir devam oyunu yapmış."



"Bence bu ek görev paketinin en büyük başarısı; orijinal oyunda insanların en sevdikleri yönleri tutup, bu yönleri geliştirme yoluna gitmiş olmaları... güçlü ve zorlayıcı bir senaryo. Hikaye kurgusu ilk oyununkinden hiç de aşağı kalmıyor."



"*Half-Life Opposing Force* neredeyse şimdiye kadar oynadığım en iyi tek kişilik 3D aksiyon oyunu. Bu karara varmam için aşağı yukarı on dakika oynamam yetti ve sonraki yarım saatte de bunun oynadığım en iyi tek kişilik oyun olup olmadığını düşünerek geçirdim. Aksiyon, bulmaca ve öykü çok iyi dengelenmiş ve bittiğinde tadı damağımda kaldı. Half-Life beni günlerce uykusuz bırakmıştı ve *Opposing Force* aynı sorunu yarattı."



"Yeni silahlar. Yeni müttefikler. Yeni düşmanlar. Başarılı bir oyun. Bir ek görev paketinden daha ne isteyebilirdim ki? *Opposing Force* o kadar iyi ki *Half-Life 2* olarak bile piyasaya sürülebilirmiş ve eminimki kimse bundan şikayetçi olmazdı. Bu add-on kesinlikle tüm övgüleri hakediyor."

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%94

ARTILAR: Sağlam bölüm tasarımı, harika ekip çarpışmaları.

EKSİLER: Orijinaliyle olan ufak çelişkiler; pek de iç açıcı olmayan bir son.

SONUÇ: Gelmiş, geçmiş en iyi ek görev paketi, yılın oyununa yakışan bir devam bölümü.

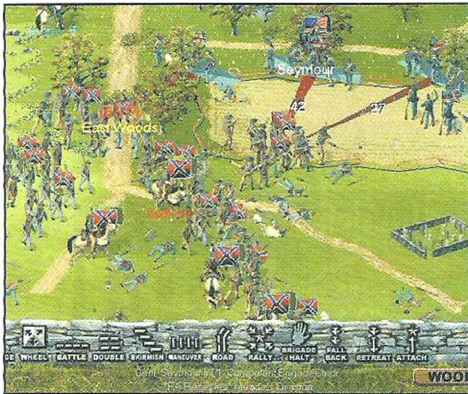
Sid Meier's Antietam!

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Breakaway Games **YAYINCI:** Firaxis, 001(877) 347-2947, *www.firaxis.com* **GEREKENLER:** Pentium 90, 32MB RAM, 70MB hard disk alanı, 2X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium 166, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, TCP/IP, LAN, Maksimum Oyuncu: 8

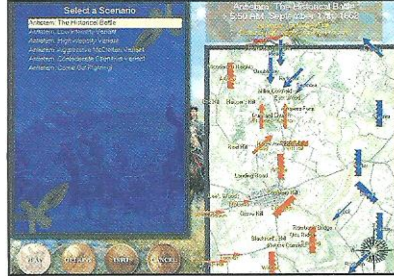
Gettysburg!'un bu devam oyunu, orijinalindeki kaliteyi -ve kusurları- aynen devam ettiriyor.

Sid Meier's *Gettysburg!*, eskimesine karşın hala en iyi ve orijinal savaş oyunları arasındaki haklı yerini muhafaza ediyor. Bir turn-based savaş oyununda Amerikan İç Savaşı'nın taktiklerini kullanmak yerine, Meier, oyuncunun içinde bulunduğu savaşı "hissetmesini" sağlayacak bir dizayn stili kullanmıştı. Real-time olarak gelişen olaylar karşısında kaynaklarımızı tam anlamıyla yönetemiyor, bunun yerine cepheler oluşturmak, ani saldırı ve kuşatmalar yapmak gibi 19'ncu yüzyıl taktiklerini kullanıyorduk. Ayrıca savaş meydanında gelişen her türlü olaya anında müdahale şansına sahip olmamız da çok güzel bir özellikti. Bunların sonucunda Gettysburg!, savaş meydanının tüm kaosunu, yok edilen cephelerin dehşetini ve hezimete uğrayan askerlerin kaçışmalarını diğer tüm savaş oyunlarından daha gerçekçi ve tarafsız bir biçimde ortaya koymuştu. Bu oyunun fanatiklerinin baskısına dayanamayan Firaxis, *Sid Meier's Antietam!* ile geri döndü.

Antietam, Sharpsburg to the Confederates adıyla da bilinen, Amerikan tarihinin en kanlı günlerinden birisinin adıdır (Gettysburg ise en kanlı savaştı). Yeni bir oyun olarak *Antietam!*, zaten son derece hızlı, ayrıntılı ve tekrar oynanabilirliği fazla olan *Gettysburg!* oyun dizaynını, hem yeni bir coğrafi yapı hem de bölgesel ırklar (rengarenk Zouaves ve Sharpshooters gibi) katarak daha da geliştirmiş. Oyunda tarihi gerçekliğe dayanan bir takım senaryoların yanısıra, hayali bazı senaryolar da mevcut ve hepsinde de yapay zeka ve zorluk dereceleri ayarlanabiliyor. Ayrıca oyunda bol miktarda tarihi dokümanın olduğu da hemen dikkati çekiyor. Ama bunların arasında birisi var ki, ciddi bir savaş oyunu fanatiğine sadece bu yüzden oyunu aldırır: General Ezra Carmen'in başka yerde yayınlanmamış orijinal savaş raporları!



Tüm günü kapsayan bir savaşta iki taraf East Woods'da çarpışıyor. Confederates'in böyle durması biraz pahalıya mal olacak.



Bir günlük savaş, tek bir senaryo olarak seçilebilir.

Tüm bu senaryo değişikliklerine rağmen grafik motoru, yapay zeka ve arabirim neredeyse hiç değişmemiş, bu yüzden *Antietam!, Gettysburg!* da karşılaştığımız, animasyonlardaki bazı bozukluklar ve oyun akışındaki kesilmeler gibi kusurları giderememiş. Arabirim ise sadece biraz rötuşlanmış ve artillery saldırıları için bazı kolaylıklar sağlamak dışında genel olarak *Gettysburg!* ile aynı özellikleri taşıyor. *Antietam!* da ağır silahlarınız artık orman içlerine kadar etkili oluyor, alayınızdaki askerleriniz sadece kıyı şeridi ve köprüleri olan nehirleri geçebiliyor ve görüş alanı ve yaylım ateşi ile ilgili manevralar çok daha gerçekçi oluyor. *Gettysburg!* da oyunculardan gelen pek çok eleştiri *Antietam!* da dikkate alınmış. *Gettysburg!* un çok eleştirilen, "savaşın en can alıcı noktasında gerekli bayrakları bir türlü seçememe" problemine de *Antietam!* da çözüm getirilmiş: İstediğiniz bayrağı seçtikten sonra o bayrağa tekrar klikleyerek hareket komutu verebiliyorsunuz. Evet, bu imkan sayesinde artık yanlış birlikleri hareket ettirmeyeceksiniz ama çok dikkat etmeniz gerekecek bir başka durum daha var, o da; yeni birliklerinizi yerleştirmeye çalışırken bir önceki manevra yapan birliğinizi yanlışlıkla tekrar hareket ettirme olasılığınız! Bu hataya çok sık düşmeniz durumunda savaşı kazanmayı aklınızdan bile geçirmeyin.

Antietam!'ın savaş seçenekleri arasında, bir tam gün savaş, yarım gün süren savaş, random senaryo üretici (hem tarafları hem de savaşın büyüklüğünü ayarlayabilirsiniz) ve alt görevlerden oluşan büyük senaryo var. Ama ne var ki *Antietam!*'ın oyun motoru, tıpkı *Gettysburg!* da olduğu gibi, tüm bu savaşların hakkını verecek hıza sahip değil. Tam gün ve yarım gün süren savaşların senaryolarını uygulamak, yeni askerlerin ne zaman kullanılabilir olacağını kesin olarak bilmiyorsanız çok zorlaşıyor. Oyunun başlarında sık sık bu yeni askerlerin haritada görünmelerine rağmen tam koordineli ve düzgün bir saldırı yapmak bazen çok zorlaşıyor. *Gettysburg!* savaşın tüm senaryolarını ilgili brifingler ve haritalar ile gösteriyordu, bu sayede senaryoların toplamı oyunun merkezini oluşturuyor ve olayların gelişimi ya tarihsel gerçekliğe ya da oyuncunun performansına göre ilerliyordu. Örneğin, General Lee olarak başarısız olursanız bir alt komutanın görevine atanıyordunuz ama başarılı olmanız durumunda düşmanlarınızı taa Washington'a kadar kovalayabiliyordunuz. *Antietam!* ise böylesi sürükleyici bir olay akışını kullanmak yerine bir defada sadece tek bir senaryoyu seçmenizi sağlayan bir menü ile işin kolayına kaçmış.

Antietam!'ı satın almak isteyenler asla oyun satan herhangi bir mağazaya gitmesinler, çünkü oyun yalnızca Firaxis'in web sitesinden satılıyor. Böyle bir uygulama ise Sid Meier ve Firaxis'in ortak kararı, amaç, bu oyun serisine gönül vermiş fanatik bir kitleyi bir noktada toplayabilmek. Bu gerçekten de çok cesurca verilmiş bir karar. *Antietam!*, her ne kadar oynamak için *Gettysburg!*'u gerektirmese de, gerek oynanış tarzı ve gerekse görünüşü ile sanki iki yıl önce çıkmış olması gereken bir add-on olduğu hissini veriyor. Bu sebeple bu oyunu Amerikan iç savaşına veya *Gettysburg!*'a yoğun ilgisi olmayanlara tavsiye etmek pek uygun olmayacak gibi görünüyor. Ama yine de piyasada eski olmasına rağmen böylesine derin ve orijinal bir başka savaş oyunu daha bulmak çok zor. Eğer Firaxis bu tarz savaş oyunlarının devamlarını yapmayı düşünüyorsa (Sid Meier's Great Battles şu andaki bir teklif) oyun motorunda mutlaka bir takım düzeltmeler ve iyileştirmeler yapmak zorunda, aksi taktirde oyunun adı ve konusu ne olursa olsun fazla bir ilgi uyandırmayacaktır.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

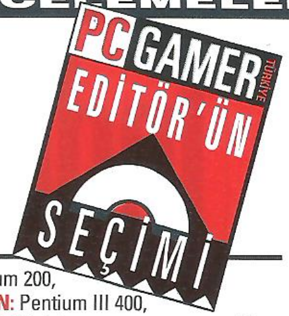
ARTILAR: Görsel bazı gelişmeler; çok detaylı dökümantasyon; senaryo editörü.

%75

EKSİLER: Dinamik ve sürükleyici bir senaryo yok; oyun motoru zayıf.

SONUÇ: Sadece bu oyunun fanatikleri için çok iyi bir seçim.

Flanker 2.0



TÜRÜ: Uçuş Simulasyonu **ÜRETİCİ:** Flying Legends **YAYINCI:** SSI, 001(617) 761-3000, *www.ssionline.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 8XCD-ROM sürücü, 500MB hard disk alanı,Direct3D uyumlu hızlandırıcı kartı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium III 400, 128MB RAM, AGP hızlandırıcı kartı, Joystick, Levye, Dümen **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, Seri bağlantı, IPX, TCP/IP, Maksimum oyuncu sayısı: 16

Hala bazı eksiklikleri olabilir, ama Flanker sıkı uçuş simlerinin en iyisi olmaya devam ediyor.

Beklenenden bir sene geç kaldı, ama *Flanker 2.0*'ı bu kadar beklediğimize değdi doğrusu. Bazı ufak eksiklerinin dışında (*Falcon 4.0*'da olduğundan daha ufak), bu oyun kafa yorucu karışıklığı, ayrıntısı ve gerçekçiliği ile tam sıkı bir simulasyoncunun arayıpta bulamadığı türden bir sim.

Su-27 1.5 ile *Flanker 2.0* arasında en çabuk göze çarpan farklılıklar etkileyici grafikler ve multiplayer seçenekleri, ama açıkçası diğer bütün elementlerle de oynanmış ve daha mükemmele yaklaşması için özen gösterilimiş. Her zamanki gibi mükemmel bir jet uçuş simulasyonu ile karşılaşacaksınız, ama bu sefer sadece Su-27 değil, ayrıca onun donanmaya ait versiyonu Su-33'de modellenmiş. 15'ten çokta farklı bir uçuş modellemesi ile karşılaşmasam da (zaten geliştirilecek fazla bir şeyi kalmamıştı), sistemler ve göstergeler daha detaylı ve gerçekçi yapılmış. Hem filonuzdaki hem de düşman filolarındaki yapay zeka uçakları, karşılaşabileceğiniz en zeki pilotlar.

Ama öncekinden daha fazla filo emri olmamasından dolayı hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Size bütün önerilenler; formasyon değiştir, hedefime saldır, arkamı kolla gibi birkaç temel komuttan ibaret. Flanker'ın diğer detaylı özellikleri göz önüne alındığında, komutlar yetersiz görünüyor.

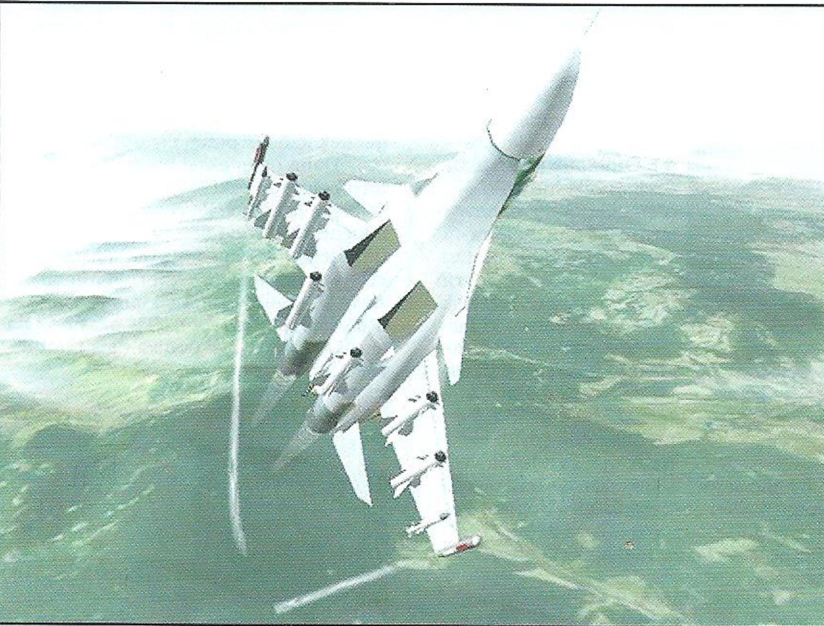
Oyun seçenekleri, standart çabuk görev, tek kişilik görevler, ve senaryolarla, birde senaryo editöründen oluşuyor. Tek başınıza oynayabileceğiniz oyunlar gerçekten iyi hazırlanmış, fakat dinamik senaryo sistemleri arayan simciler maalesef umduklarını bulamayacaklar. Ama bence önceden özenle hazırlanmış bir senaryo, her seferinde farklı mücadelelerin olduğu dinamik savaş alanları kadar iyi olabilir. Sonuçta bir dizi sıralı görev ve akıcı bir senaryo beni tamamıyla tatmin etti. Multiplayer oyunları ise sorunsuz ve çoğu zaman hatasız çalıştı. Karşılaştığım en büyük sorun ise kısa gecikmeler ve yaklaşmakta olan füzelere kilitlenememem oldu.

Grafikler, nesne ve arazi modellemesinden patlamalara kadar her bakımdan yüksek performansta inanılmaz derecede iyi, az performansta ise yeterli düzeyde. Kokpitler tümüyle üç boyutlu, ama pürüzsüz ve tamamıyla okunaklı. Padlock görüntüsü fazla gerçekçi olduğundan biraz konsantrasyon gerektiriyor: Padlock'a geçebilmek için nesnenin görüntü alanınız içinde olması şart. Etrafınız o kadar detaylı ki gerçek hisler tattıran ve neredeyse nefes alan bir dünyada uçuyorsunuz. Ama bu hisse sahip olabilmek için yüksek performansa sahip bir sisteme gereksiniminiz var. AGP olmayan kartlar zayıf kalıyor, ve 3dfx kartları ile çok büyük zorluklar çekiyor. Bazı garip durumlarda söz konusu, mesela Glide sürücünüzü eski sürümü ile değiştirmek zorunda kalabilirsiniz. SSI'ın demecine göre, oyun piyasaya sürülürken Glide sürücülerinin yeni versiyonu çıkmış ama oyunun yaması üzerinde çalışılıyormuş.

Son bir şey daha: Bu yazıyı yazdıktan sonra, Internet'te, Flanker'ın aleyhine yalan haber veren bir çok web sitesi buldum. Bütün bunlar bir beta versiyonuna ilişkinde olabilir, ama onlara kulak asmayın. Bu çeşit sahte haberleri bırakın ve *Flanker 2.0* gibi bir oyuna sahip olan sıkı bir uçuş simcisi olduğunuz için kendinizi şanslı hissedin. Bazı bug'ların dışında, *Falcon 4.0*'dan çok daha özenli bir ürün. Şu kadarından emin olunki, *Flanker 2.0*, herkes için değil, hatta bazı ustaları bile zorlayacak. Bu oyunu oynayabilmeniz için çok çaba sarf etmeniz gerekiyor, ama neyse ki bu zorluğu ayrıntılı dokümantasyon, yazılı sinematik eğitimler sayesinde aşabilirsiniz. Kuşkusuz, PC'de yaşayabileceğiniz en gerçekçi ve zorlu deneyimlerden birisi.



Uçağın kokpiti hem akıcı hem de kolay anlaşılır. Ha birde, bazen Rusça bilmeniz yararınıza olur.



Şu yuvarlak arazi hatlarını göz önüne alın ve *Flanker*'ın rakibi olup olamayacağına karar verin.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%89

ARTILAR: Sistemleri ve uçuş modellemeleri eşsiz; ayrıntılı oyun dünyası.

EKSİLER: 3Dfx kartlarla çok büyük problemler yaşanıyor; inanılmaz sistem gereksinimleri.

SONUÇ: Bazı ufak sorunları dışında, *Flanker 2.0* piyasadaki en sıkı simulasyon.

Indiana Jones and the Infernal Machine

TÜRÜ: Aksiyon/Adventure **ÜRETİCİ:** LucasArts Entertainment **YAYINCI:** LucasArts Entertainment, 001(925) 275-1190, *www.lucasarts.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 56MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, 4MB PCI veya AGP Direct3D uyumlu 3D hızlandırıcı, DirectX uyumlu 16-bit ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 64MB RAM, 32X CD-ROM sürücü **MULTI-PLAYER YEÇENEKLERİ:** Yok

Oynanış Tomb Raider'a benziyor ama hikaye tamamıyla Indy'e ait. LucasArts en sonunda maceraperest arkeoloğunu 3D dünyasına sokmuş.

Sizden içinde "Indy" veya "Indiana Jones" kelimeleri geçmeyen bir *Tomb Raider* incelemesi bulmanızı istesem, ne yapardınız? Tabii ki hiçbir şey yapamazdınız; çünkü *Tomb Raider*'ın konsepti açık ve seçik bir biçimde Indy filmlerinden esinlenilerek tasarlanmıştır. Hatta insanın aklına oyundaki ana karakterin dişi olmasının birtakım hukuki engellere takılmamak için düşünüldüğü geliyor. Görünüşe göre LucasArts, *Indiana Jones and the Infernal Machine* ile kendi tarzının birazcık dışına taşmış. Indy'i oyunun 17 bölümü boyunca koşar, zıplar, tırmanır, yüzer, ateş eder ve sallanırken görünce ister istemez bayan Croft'u anıyorsunuz. *Tomb Raider*'ı kendisine örnek alan ilk oyunlardan birisi olmamasına rağmen kesinlikle en iyilerinden biri.

Infernal Machine'i diğer third-person aksiyon-adventure topluluğundan ayrılmasının en büyük nedenlerinden biri, hikayenin muhteşem bir grafik adventure olan *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*'in senaristi Hal Barwood'a ait olması. Artık Indy, Rus bilimadamlarıyla bir olup Naziler'in işlerini bozmak için uğraşmıyor; 1947 yılında geçen *Infernal Machine* dünyanın en güçlü silahını ele geçirmek adına tırmanan Soğuk Savaş'a odaklanmış. Naziler yerine Kızıllar tarihteki efsaneler üstüne kafa patlatıyor. Bu sefer Babil Kulesi ele alınmış; Dr. Gennadi Voloonikov'un teorisine göre bu kule aslında "Aetherium" adındaki başka bir boyutta ikamet eden Babil tanrısı Marduk'un (Şeytan da deniyor) gücünü serbest bırakma yetisine sahip bir makine. Indy olarak göreviniz makinenin çalışmasını sağlayan dört kayıp parçayı bulmak ve en sonunda da bizzat Marduk'un kendisiyle karşılaşmak.

Bir jip kullanmak azgın bir nehirde bir sala hakim olmaktan çok daha kolay; tabii bu başınızın felaketten kurtulduğu anlamına gelmiyor.

Bazı karakter grafiklerinin ve animasyonlarının vasat gözükmesine rağmen (Voloonikov'u bir çizgi film karakterine benzetebilirsiniz) büyük bir ihtimalle arazi ve manzara grafiklerini beğenmekle o kadar zaman harcayacaksınız ki diğer olaylar umurunuzda bile olmayacak. İster açık havada takılın ister de büyüleyici tapınaklarda hoplayıp zıplayın, sinematik bir 3D görsel şölen yaşayacaksınız.

Indy hayranlarından başka PC oyuncularının da kalbini çalmak isteyen LucasArts, kahramanımızın tabancası ve kamçısına (normalde ulaşılamayan yerler için) güçlü silahlarla dolu bir teçhizat takımı eklemiş: Bir tüfek, bir makineli, el bombaları ve hatta bir bazuka bile kullanacaksınız. Sıkı cephanenize rağmen *Infernal Machine*'in çatışmaları pek o kadar sağlam değil. Otomatik nişan alma özelliği bile Indy'nin ölümcül dönüş manevralarına yardımcı olamıyor; durum böyle olunca askerlerin ve yaratıkların işlerini bitirmek birazcık güçleşiyor. Neyse ki LucasArts vur-kaç durumlarında Indy'nin şapkasına pek bulaşmamış. *Infernal Machine*'in ruhunu daha çok çeşitli akrobatik manevralarda ve çözülmesi güç bulmacalarda bulabilirsiniz. Tahmin edeceğiniz gibi bulmacaların çoğu kolları çekerek ve düğmelere basarak birtakım makineleri çalıştırmaktan oluşuyor.



Otomatik nişan alma, Indy'nin ayağının altında dolaşan pislikleri temizlerken gerçekten işe yarıyor; tabii onlar kahramanımıza ulaşmadan bir veya iki atış yapabilecek zamanı bulabileceğiniz bir noktada olduğunuzu varsayarsak.

Kısacası Infernal Machine'in oynanabilirlik ile ilgili hiçbir sorunu yok; ama klavye tuşlarını konfigüre ederken ve kaydettiğiniz oyunları yüklerken gerçekten acı çekiyorsunuz. Klavye konfigürasyonu gereksiz bir biçimde oyundan ayrı tutularak zora koşulmuş ve oyunun tamamını yüklemediğiniz sürece (890MB; diğer tek seçeneğiniz ise çok daha az olan 56MB) CD-ROM'unuzdan ciddi data yükleme süreleri bekleyebilirsiniz. Ayrıca oyunda birkaç bug ile karşılaşabilirsiniz. Özellikle bir tanesi oynadığınız bölümü bitirseniz bile diğer bölüme geçememenizi sağlıyor. Umuyoruz ki LucasArts bu gibi sorunların üstesinden gelmek için bir patch çıkaracaktır.

Daha geleneksel bir grafik adventure bekleyen eski kurtlar LucasArts'ın *Infernal Machine* ile rotasını aksiyon-adventure türüne çevirmesinden dolayı düş kırıklığına uğramış olabilir ama *Indiana Jones and the Infernal Machine'in* şu son bir yılda çıkmış yüksek kaliteli aksiyon-adventure'lar arasında başı çekenlerden biri olması da su götürmez bir gerçek.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%76

ARTILAR: Müthiş arazi ve nesne grafikleri; zorlu bulmacalar; sağlam bir konu.

EKSİLER: Özenilmemiş çarpışma tasarımı; ölümcül uzunluktaki yükleme süreleri

SONUÇ: Lara Croft, Indy'nin imajına göz dikmenin cezasını çekiyor.

Asheron's Call

TÜRÜ: Online Roleplaying **ÜRETİCİ:** Turbine Entertainment **YAYINCI:** Microsoft Games, (425) 882-8080, *www.microsoft.com/games* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 270MB hard disk alanı, Super VGA ekran kartı, 28.8kbps Modem ve Internet bağlantısı, ınternet Explorer 3.02 veya Netscape Navigator 4.0 **ÖNERİLEN:** Pentium II, 64MB RAM, 8MB 3D hızlandırıcı kartı

Alışması biraz güç olsa da gayret gösteren oyuncular Microsoft'un yeni online RPG'sinde aradıkları birçok şeyi bulacaktır.

Önce biraz hikayeden bahsedelim: Görünüşe göre Asheron adındaki bir büyücü yanlışlıkla kötü Olthoi ırkının kanlı bir biçimde hüküm sürdüğü Dereth alemine bir boyut kapısı açmış (iyi halt yemiş). Asheron, Dereth'in gerçek vatandaşları olan Empyrean'ları güvenli topraklara kaçırmayı başarır; ve bunun sonucunda Dereth ve insanların yaşadığı Ispar alemi arasında yeni boyut kapıları açılır. Ispar'ın maceraperest insanları kapıların çekimine kapılıp kendilerini aniden Dereth aleminde buluverirler. İşte bu noktada Asheron's Call oyuncuları devreye girer.

AC deneyiminiz, gözlerinin şeklinden çizmelerinin rengine kadar her şeyi içeren inanılmaz derecede detaylandırılmış bir karakter yaratma süreciyle başlıyor. Karakteriniz üç farklı insan ırkından birine mensup oluyor (Aluvian, Gharu'ndim veya Sho; tabii bunları arka planları Orta Çağ olan İngiliz, Arap ve Japon olarak da düşünebiliriz). Daha sonra kendinize yedi uzmanlık alanından birini seçebilirsiniz; Archer, Blademaster, Enchanter, Life Mage, Sorcerer, Vagabond ve Warrior. Ayrıca oyuncular özellikleriyle oynayarak genel anlamda "Maceracı" bir karakter de oluşturabilirler. Hazır karakterlerden biri olmak zorunda değiller. Çok geniş bir 'skill' yelpazesi mevcut ve tecrübe kazandıkça puanlarınızı istediğiniz bir yeteneğinizi geliştirmek için harcayabilirsiniz.

Karakter yaratma sürecini tamamladığınızda kendinizi inanılmaz derecede güzel bir 3D dünyada bulacaksınız. Oyunun üçüncü şahıs bakış açısı (birinci şahıs da olabiliyor) size görsel bir şölen sunuyor. Dış dünya hiçbir ek bölge içermiyor. Eğer bir oyuncu dünyanın bir ucundan öbürüne gitmek isterse, gidebiliyor (zamanınız varsa tabii); hatta tek bir bölge yüklemesine tanık olmadan. Oyun, arazi değişimini yükleyebilmek için bazı noktalarda birkaç saniyeliğine duraklıyor ama "Please Wait, Now Loading" gibi ibarelerle hiçbir zaman karşılaşmıyorsunuz. Bir tepenin tam üstünde dikilip güneşin batışını izleyebilir veya tepeden aşağı koşturup parıltılar saçan gölün etrafında hangi tür çiçeklerin yetiştiğine bakabilirsiniz; gördüğünüz her şey gerçekten oyun dünyasının sınırları içerisinde yer almakta.



Birebir dövüşürken karşınızdakinin gerçekten canını yakmak istiyorsanız sağlam silahlar edinmelisiniz.

Muhtemelen bir bölgenin yüklenmesi oyuncuların boyut kapılarından geçtikleri sırada gerçekleşiyor. Kapılar Dereth alemine saçılmış durumda. Onları kullanarak dünyanın diğer tarafındaki bir şehre gidebilir (arkadaşlarınızla aranızdaki uzun mesafeler bir anda kısalıverir) veya Dereth ahalisinden pek hoşlanmayacağınız tiplerin olduğu rutubetli dehlizlere de uzanabilirsiniz.

Dövüşler gayet güzel tasarlanmış. En yakındaki yaratığı seçip dövüş moduna girdikten sonra olayın başlaması için herhangi bir tuşa basmanız yeterli. Dövüş sistemi sadece tek bir tuşa basmak kadar kolay olmasa da alıştıktan sonra gayet pratik geliyor insana. Tabii ilk zamanlarda düşmanlarınızla karşılaştığınız anlar birazcık heyecanlı geçebilir. Büyü sistemi diğer online oyunlara göre çok farklı bir yapıya sahip. Bir büyüyü ne kadar kullanırsanız gücü o kadar azalıyor. Bu durum büyücülerin daha çeşitli büyüler bulmak için uğraşmalarını sağlayabilir; ama bu sefer de bir büyüyü hazırlarken neyi nasıl yapacağınız konusunda sağlam bir bilgiye sahip olmadığınızdan küçük sürprizlerle karşılaşabilirsiniz.



Dereth alemine saçılmış hayat taşları oyuncuların yaşam güçlerini bu taşlara aktarmalarını sağlıyor; ölünce kullandıkları son taşa geri dönüyorlar.

Neyse ki oyun bizlere yardım edebilmek için elinden geleni yapıyor. Bağlılık sistemi oyuncuların birbirine yardım etmelerini sağlıyor. Öğretmen olan taraf deneyim kazanıken öğrenci olan taraf da öğretmenin mallarından ve parasından faydalanarak tavsiyelerini alıyor. Bu bağlılık (Allegiance) sisteminin olması *AC*'nin içine oldukça fazla bir miktarda roleplaying katıyor. Çok daha az kişi etrafta dolanıp donanım sorunları hakkında konuşuyor; herkes rolünü oynamayı tercih ediyor.

Dünyalar o kadar büyük ve bu dünyalara yayılmış nüfus o kadar az ki çoğu oyuncu kendileri birazcık yalnız hissedecektir. Partinizi kurmak kolay olmasına kolay ama partinize katılacak oyuncuları bulmak oldukça zor. Bu durumun sonucunda uzun bir süre single-player takılmak zorunda kalıyorsunuz; zindanların çoğu sadece bir veya iki insan içeriyor. Oyuna ilk başlayanlar birtakım tatmin sorunları yaşayarak oyundan soğuyabilirler; ama birazcık daha inatçı olurlarsa büyük bir online efsanesini bizzat yaşayarak ödüllendirileceklerdir.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%80

ARTILAR: İyi grafik motoru; yükleme bölgesi yok; dünyanın büyüklüğü.

EKSİLER: Uzun öğrenim süreci; yönlendirme eksikliği bir şekilde yalnızlık duygusunu ön plana çıkarıyor.

SONUÇ: Müthiş bir roleplaying atmosferi; ama biraz sabırlı olmak gerek.

Ultima IX: Ascension

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Origin Systems **YAYINCI:** Electronic Arts, 001 (650) 628-1001, *www.ea.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Aral İthalat **GEREKENLER:** Pentium II 266, 64MB RAM, 600MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü, 8MB 3D Grafik Hızlandırıcı, DirectX 7 uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 400, 128MB RAM, 1.5GB hard disk alanı, 16MB Voodoo3 Grafik Hızlandırıcı, EAX-Destekli ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Zekice hazırlanmış bir oyunun kusurları da olabilir mi? Origin'in uzun zamandır beklenen, Ultima serisinin yeni oyunu, bu soruya cevap veriyor.

Ultima IX: Ascension' u oynamak çikolatalı kek yemek gibi. Lezzetli ve iştah açıcı görünüyor, ama ilk ısırıktan sonra yanlızca lezzetli olduğunu anlıyorsunuz. *Ultima IX* kuşkusuz son bir kaç yılın en fazla merakla beklenen roleplaying oyunudur. Origin serideki dokuzuncu oyunun üzerinde çalıştığını açıkladığından beri, oyunun hayranları ulaşabilecekleri en ufak bir bilgi için deli gibi aranıyorlardı. Oyun şimdi burada ve ülkedeki tüm oyuncular hayal kırıklığı ve öfke içinde isyan ediyorlar.

Sebep mi? Çok basit, oyun başından beri 3dfx Voodoo hızlandırıcıları için dizayn edilmişti. Glide-only olarak piyasaya çıkarılamayacağı için, Origin'in non-Glide olan bir çok kartı desteklemek amacıyla Direct3D desteğini eklemekten başka bir seçeneği kalmamıştı. Ne yazık ki Direct3D modunda oyun, TNT2 ile destekli bir PIII le bile hamile bir tembelhayvandan daha yavaş çalışıyordu.



İşte tüm görkemiyle Lord British'in kalesi

Yüksek sistem gereksinimlerinin oyunun oynanabilirliliğini etkilediğini ve D3D kartıyla oynansa bile bunun pek de tercih edilmediğini söylememize gerek yok herhalde. Birde buglar var tabii. Başbelası buglar. *Ultima IX* da bunlardan istemediğiniz kadar var ve bazıları oyunu tamamen çökertebiliyor. En genel bug ise save etiğiniz bir oyunu tekrar yüklemeye çalışırken ortaya çıkanı. Bir oturumda bile oyunu restart edip save'imi iki defa yüklemeden oynayamadım. Hız ve inventory yönetimiyle de ilgili buglar mevcut.

Tabii ki siz belkide çoktan bu incelemenin sonundaki son karara bakıp " Neden oyuna bu kadar bug dolu bir beceriksizlik ürünü deyip, sonrada 80 vermiş" diye düşünmüşünüzdür. Cevap basit aslında; teknik hatalarına rağmen bu oyun hala şimdiye kadar yaratılmış en iyi roleplaying'lerden biri. Oyun Avatar'ın Dünya'da ki kendi evinde Avatar günlük işlerine bakarken başlıyor. Gerekli eşyaları toplayıp Falcı ile konuştuktan sonra kapıdan geçiyor ve kendinizi sekiz erdemin yozlaştığı Britannia'da buluyorsunuz. Şimdi Guardian'ın biçimlendiği gizemli sütunları araştırıp Britannia'nın mabetlerini yeniden canlandırarak erdemlerin tekrar yeşermesini sağlamak size kalmış durumda.

Ultima IX'un oyun dünyası dev gibi ve Avatar Britannia'yı bir ucundan öbürüne gezinecek. Gemileri kontrol edecek, bazı yerlere teleport olacak, denizfenerlerini tamir edecek ve tabii ki onu yok etmek isteyen bir sürü yaratıkla savaşacak. 3D destek probleminin aslında basit bir temeli var- dürüst olmak gerekirse grafikler inanılmaz. Burunların zirvesinden baktığınızda manzaralar hayranlık uyandırıyor. Dungeon'lardaki ve şehirlerdeki texture'lar daima yeni. Büyü efektleri ise tüylerinizi ürpertiyor.

Üçüncü kişinin bakış açısından gören oyuncular, eşyaları toplama, konuşmaları yapma, büyüleri ve menzilli silah-



Ultima IX'in bazı yaratıklarını öldürmek diğerlerine göre daha zor; bu ejderha oyunun başlarında Avatar'ın belli bir yolu izlemesini önlüyor.

ŞU BUG BELASI!

Bir şirket için yeni bir oyunu erkenden piyasaya çıkarmanın en kötü işareti README.TXT deki "bilinen sorunlar" bölümüdür. Ultima IX içinde bunlar geçerli.

EĞER SAVAŞ MODUNDAYKEN yüzmeye giderseniz, kuru toprağa dönünceye kadar silahınızı çekemezsiniz. Aynı zamanda bu durumda eğer hand moduna geçmezseniz dünyadaki eşyalarıda kullanamayacaksınız.

EĞER SON SAVE GAME'inizde yüklerken problem varsa Ascension son save edilmiş oyunu yükleyinceye kadar oyuna giremeyeceksiniz. Eğer otomatik olarak son oyunun yüklenmesini iptal etmek isterseniz SAVEGAME dosyanıza gidin ve "START.DAT" dosyasını silin.

ZEHİRLENMİŞKEN oyunu save'lememenizi öneririz. Şu andaki versiyonda bir şekilde problem çıkarıyor.

EĞER KEMERİNİZDEN sırtçantanıza bir ikon sürükleyip bırakırsanız ve onu yolda yere bırakıp tekrar kemerinize yerleştirmeye çalışırsanız oyun çökebilir.



Bir beholder Britannia'ya olan yolculuğu durdurmaya çalışıyor, ama içimden bir duygu Avatar'ın keskin kılıcından kaçamayacağını söylüyor.

ları yöneltme ve eşyaları kullanma gibi işleri merkezde sabitlenmiş bir cursor'u kullanarak yapıyorlar. Kısa yol tuşları, ip uçlarını ve NPC'lerden gelen bilgileri depolayan Journal'ı, game options'ı ve Britannia'nın kısa bir tarihini (ilk sekiz oyundan oluşan tarih) de içeren herşeye kolayca ulaşmanızı sağlıyor. Alchemy set'leri otlardan yeni potions'lar yapmanızı sağlarken etrafa dağılmış kitaplar ise gerekli reçeteleri ve dünyada dönenlerle ilgili gerekli ipuçlarını sağlıyor. Oyundaki hemen hemen herşey alınabilir, hareket ettirilebilir, taşınabilir ya da hiçbiri yapılamazsa kullanılabilir. Oynanışı gayet basit ve roleplaying sevenlerin tam istediği gibi diyebiliriz.

Ultima IX'u oynamak, PC'niz de şimdiye kadar kendinizi en çok kaptırdığınız oyunu oynamak demek. Avatar olarak tüm Britannia'yı dolaşacaksınız ve bu da *çok* fazla yer demek. Bu *gerçek* bir dünya; kırları keşfettikçe başınızın üstünden kuşlar geçecek, uzaktan kurtlar uluyacak ve hava efektleri çevreyi şimşeklerle aydınlatacak, yağmur çiseleyecek. Gece/gündüz devinimi görüşü ve uygun ışığı etkileyecek. Ses efektleri han duvarlarından yansıyacak, kuşlar ağaçlarda ötecek. Hatta ince bir şekilde hazırlanmış müzik duruma göre değişecek- sakince keşfederken yumuşak, savaşta hızlı ve endişeli ve hatta Lord British'in kalesinde gezerken soylu bir melodi çalacak. Environmental Audio (EAX)'u destekleyen ses kartlarıyla pozisyona göre ses ve ses yansımaları gibi ufak ayrıntıları bile alabilmek Britannia'da tehlikeye atılırken hassaslığı etkileyecektir.

Bölge geçişleri iyi düşünülmüş. Avatar bir dungeon girişine geldiğinde içeriye girmek çok basit. Geleneksel (ve konsantrenizin çoğunu bozan) yükleme ekranı yerine dışarıdan içeriye girmek, yeni texture'ların yüklenmesi için ufak bir ara dışında, bir koridordan geçmek gibi hemen hemen hiç farkedilmiyor.



Her mağara ve dungeon daha eşşiz olması için kendi ışıklandırması ve texture'ına sahip.

Texture'lar çok çeşitli ve güzel. Dünyanın her bölgesi elle çizilmiş gibi görünüyor. Köşeyi döndüğünüzde ne bulacağınızı asla bilemiyorsunuz ve bu oyunda keşfetmeyi zevkli hale getiriyor. Dungeon'ların her biri diğerinden tamamen farklı görünüyor ve karakterler benzersiz-değişik şehirlerde aynı modelleri görmeyeceksiniz. NPC'lerin jestleri bile konuşurken değişiyor.

Tam anlamıyla içine girdiğinizde Ultima IX teknik açıdan aksayabilir ama bir oyun olarak mükemmelliği göze çarpıyor ve başarısız benzerlerini gölgede bırakıyor.

Savaşların real-time olmasına karşın, kazanmak için deli gibi click'lemeniz gerekmiyor. Savaşın çoğu taktiksel ve doğru alan için doğru silahı bilmek savaşla ilgili endişelerinizi azaltıyor. Bu, oyundaki bulmacalar ile daha fazla kafa patlatmanız için gereken zamanı sağlıyor. Bulmacaların çoğu belli eşyaları bulmanıza bağlı; bir bölümü ise geçmişten bilgilerinizle çözülüyor.

Bazı atlamalı hoplamalı bulmacalar fiziksel çaba gerektirirken, arayüz basitçe Avatar'ın atlamasını istediğiniz yere kliklemenizi ve böylelikle kötü bir atlayış yapıp hayal kırıklığı yaşamamanızı sağlıyor.

Oyundaki bu basitleştirme aldığınız zevki dahada arttırıyor çünkü oyundaki her köşe bucağın araştırılması, size doğru koşarak gelen bir goblini yolunuzdan kaldırmak için kılıcınızı çekmeye çalışmaktan daha önemli.

Bütününe baktığınızda *Ultima IX* teknik olarak kusurlu olabilir, ama oyun olarak zekice hazırlanmış olması sonuçta tüm bu hataları kapatıyor. Origin halen oyunla TNT Detonator Drive'lar arasındaki uyumluluğu geliştirecek bir patch üzerinde çalışıyor ve ileride patch'lerle Direct3D performansını da arttıracağını ifade ediyor. Ama gururla, otuz yıl süren çağı anlatacağını ilan eden ve kendini herşeyiyle bu oyuna vermiş Richard Garriott'un, son devrede böyle acele ederek oyunu buglarla dolu bir şekilde piyasaya sürmesi hala çok şaşırtıcı. Neden sabırsız ve ümitle bekleyen hayran kitlesine oyunu tam olarak bitirmeden sundular?

Eğer iyi bir Voodoo kartıyla desteklenmiş hızlı bir sisteminiz varsa *Ultima IX*'u hızlı, güzel ve eğlenceli bulacaksınız. Herkes oyuna dalmadan önce Direct3D sorunu için mutlaka şu kaçınılmaz patchleri edinmeli. Beklemeye değecek.



Bu iki resim oyunda çeşitli derecelerdeki çizim mesafelerini gösteriyor. Soldaki sistemi çok yavaşlatır (en iyisi gibi görünüyor); sağdakinin ise daha hızlı bir oyun performansı var.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%80

ARTILAR: Muhteşem epik hikaye serisi; harika büyü efektleri; bir sürü NPC iletişimi.

EKSİLER: Voodoo hariç herşeyde rezalet; bug dolu; yaratık yapay zekası daha iyi olabilirdi.

SONUÇ: Eğer bug ve video problemleri olmasa yapılmış en iyi RPG olabilirdi.

Unreal Tournament



TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Epic Games **YAYINCI:** GT Interactive, 001 (800) 810-GTIS, *www.gtgames.com* **GEREKENLER:** Pentium II 200, 32MB RAM, 120MB Hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 605MB Hard disk alanı, 3D Grafik Hızlandırıcı, 28,8 hızlı modem **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı, Modem, IPX, TCP/IP, HEAT.net 'de ücretsiz internet oyunu, Maksimum oyuncu sayısı: 32

Birbirinin aynı eski first-person shooter'lar-dan sıkıldınız mı? O halde türün geleceğine hoş geldiniz!

Siz de yeni milenyumda hayal kırıklığına uğradınız mı? Şu anda süper teknolojik çağın tam ortasında olmamız gerekmiyor muydu? Uçan arabalarımız nerede? Bize söz verilen tüm yeni uzay-ürünlerimiz nerede ("Tatlım, Uzay-Dolabından bana bir Uzay-Kokteyli verebilir misin?"), ve konuşan Robot Hizmetçilerimiz nerede? Gerçekten, konuşan Robot Hizmetçi istemek çok mu fazla olacak?

Şunu söylemeliyim ki, HAL 9000 gibi şeytanca entrikalar kuran süperbilgisayarların yokluğunda, bugün elimizde olan en zorlayıcı yapay zeka düşmanlarımız *Unreal Tournament*'daki AI bot'lardır. Elbette, kendi tavırlarında sözler söyleyerek, size bir gazete ve terlik alıp ayağınıza getirmeyecekler, ama bu bot'lar, iyi bir oyunun, mükemmel olan birine evriminde anahtar faktör olacaklar. *Unreal*'da, botları gördükten sonra, akla bu botların daha çok death-match'ler için alıştırma niteliğinde olduğu geliyor (zorlu rakipler değillerdi), ama onlar, *Unreal Tournament*'da şovun gerçek yıldızları.

First-person shooter'larda görmeye alışık olduğunuz eski single-player hikayelerinin yerini, sadece botlara karşı mücadeleler aldı. Gerçekte, UT'deki single-player aksiyon, *Half-Life*'dakinden daha çok *Street Fighter II*'dekine benziyor. Lineer bir hikaye akışında ilerlemiyorsunuz; bunun yerine zorluk seviyeleri gittikçe artan yırtıcı botlarla, yolunuzda ilerlemek için bir dizi ateşli savaşlara katılıyorsunuz. Single-player bir turnuvada, bot'ları Deathmatch, Domination, Capture the Flag, ve yeni bir Assault modda mağlup etmeniz gerekiyor.



Sniper vuruşları daha öncekinden daha tatmin edici ve hatta kurnazca, botlar hala iyi bir sniper'dan kaçmayı bilmiyorlar.

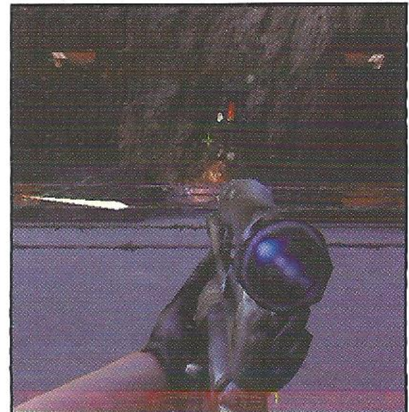
Unreal Tournament deathmatch'i, *Unreal* deathmatch'e çok benziyor. Silahlar orjinalleriyle hemen hemen aynı. Aslında, tek gerçek fark yeni bir enerji silahının eklenmesi ve eski silahlarda bazı ufak değişiklikler. Orjinalindeki gibi, silahlar çok güçlü ve herhangi bir *Quake* oyununda bulabileceğinizden çok daha hızlı ölümlere olanak sağlıyor.

Deathmatch level dizaynı, *Unreal* motorunun güçlü tasarım özelliklerinin tüm avantajlarını taşıyor. Bu geometri bolluğuna teşekkür etmeliyiz; bilim-kurgu'lardaki uzay gemilerinde, atmosferik uzay-galyonlarında ve ürpertici uzay-kalelerinde savaşıyorsunuz. Her level son derece detaylanmış, bu oyunun harika görünmesini sağlıyor. Bazen kompleks level mimarisi, oynanışın yol açtığı hisler yüzünden fazla dikkat çekmeyi başaramıyor. Örneğin, "The Peak" isimli deathmatch haritasında, bazen bir binanın dışındaki dar geçitlerde koşmak zorundasınız. Eğer kaza ile geçitlerden düşüp ölürseniz, mimarinin etkileyici görüntüsünü fazla önemsemiyorsunuz.

Bu, *Unreal Tournament*'ın genel bir sorunu. Çoğu haritanın dizaynında, estetik, oynanışa göre öncelikli tutul-



Takım arkadaşınız olan botlar genellikle nişan çizginizde durmaktan kaçınıyorlar, ama eğer olurda dururlarsa gidin ve onları da frag'leyin. Bunu umursamayacaklardır-sadece sizinle biraz kaba konuşacaklardır.



Er Ryan'nın üç büyük kardeşinin bu Assault haritasında nasıl bir çiftlik aldıklarını ortaya çıkarın.



Arkanızı kollayın-botlar kamp alanınızı sizin için bir mezara çevirecek kadar zekiler.

muş. Temel harita dizaynını id'in *Quake III Arena*'sı ile karşılaştırırsanız, *UT*'nin sıklıkla özü, stile feda ettiğini görürsünüz. Güzel bir haritayı, oynadığınız ilk birkaç sefer takdir edeceksiniz, ama kaliteli bir oynanış tasarımını her oynadığınızda takdir edeceksiniz.

Mükemmel Domination modunda, siz ve bir ahbap-bot takımı, üç stratejik alanı kontrol etmek için savaşıyorsunuz. Domination, sizin bot yapay zekasını gerçekten takdir edebilmenize olanak sağlıyor. Onlara tam olarak ne yapmaları gerektiğini söylemeseniz bile (isterseniz onları kolaylıkla komuta edebilirsiniz), hala zekice oynamayı sürdürüyorlar. Bu mod en çılgın ve eğlenceli olanı çünkü basitçe tek başınıza kazanamıyorsunuz, ve güvenmeyi öğrenmek zorundasınız (Çok özel bölümlerden biri olan Saved By the Bell'de tam anlamıyla güvenmeyi öğreneceksiniz). Savaş esnasında botların "insan" tepkilerine ne kadar başarılı uyum sağladıklarını fark edene kadar, siz ve takımınızdaki botlar arasındaki koordinasyonu sağlamak, size biraz garip gelebilir. Bu çok etkileyici.

Var olan oyun modları arasında en zayıf olan Capture the Flag denebilir, çünkü *UT*'nin Capture the Flag modu, alışık olduğunuz bu modun oynanışında hiç bir değişiklik yapmıyor. Ne olursa olsun, -standart bir Capture the Flag- hala müthiş bir zevk.



Bu uzay gemisinde olduğu gibi bazı haritalarda, savaşmak kadar keşfetmek de ilginç ve zevkli.

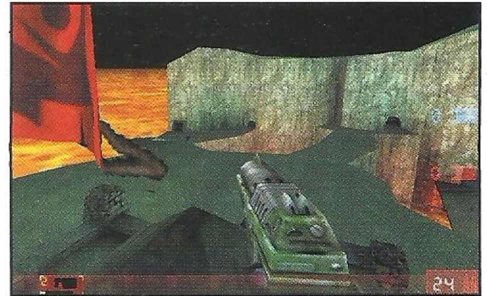


Bazen, harita mimarisi, oynanışla uyumsuzluk gösterecek. Neden bahsettiğimizi görmek için Galleon isimli deathmatch haritasını deneyin.

Assault, *Unreal Tournament*'daki en zevkli ve yeni mod. Oyun size zaman dolmadan ulaşmanız gereken bir çok hedef sunuyor, tabii bunlara ulaşmak için önce nasıl ulaşacağınızı çözmeniz gerekiyor. Eğer zamana karşı başarılı olursanız, diğer takım aynı amaçları sizden daha hızlı tamamlamak zorunda. Bu modun kalitesi zaman zaman iyi, zaman zaman kötü, ancak bu ikisinin ortası değil. Örneğin yüksek hız antremanı, Normandiya Çıkartması ve bot saldırısı çok zevkli olmasına rağmen, diğer haritaların bir kısmı aynı heyecanı sağlamakda çok komplike kalıyor. Bunlar, daha önce bahsettiğimiz level dizaynı sorunundaki, görsel üsluba ağırlık verilmesine ve yetersiz somut oynanışa örnek gösterilebilir.

Büyük bir ihtimalle şu an aklınızdan iki soru geçiriyor olmalısınız. İlki "Ne zaman bir miktar Uzay-Kokteyli sahibi olacağım?" ve ikincisi ise "Sadece botlara karşı oynasanız bile oyun zevkli mi?". Birinciye cevap biraz sabırlı olmalısınız, ikinciye cevap ise kulak çınlatıcı bir evet! Botlar sıkı oynuyor, gerektiğinde gayet imalı konuşuyorlar ve sizi uzayın derinliklerine gönderecek güce ve yeteneğe sahipler, hatta tek amaçları bu.

Savaş esnasında botların "insan" tepkilerine ne kadar başarılı uyum sağladıklarını fark edene kadar, siz ve takımınızdaki botlar arasındaki koordinasyonu sağlamak, size biraz garip gelebilir. Bu çok etkileyici.



Bazı CTF karşılaşmaları oldukça esaslı olabiliyor. Burada teleporter'ınızı kullanmayı öğrenseniz iyi olur.

Botlar, aynı zamanda, *UT* single-player oyununa daha önce herhangi bir first-person shooter single-player modundakinden daha uzun bir hayat veriyor. *Half-Life*'da en son bölümü bitirdikten sonra dahi, hala bu botlara karşı oynamaktan zevk alıyorsunuz. Botların değişik sayıda özelliklerini değiştirerek, yeni bir oyun gibi bir bot-match oyunu yapabilirsiniz.

Ama botların ne kadar iyi olduğu önemli değil, çünkü hala canlı ve gerçek rekabetle başa çıkamıyorlar. Ve çok şükür ki, *Unreal Tournament*'ı internette oynamak, bu türün öncekilerini internette oynamaktan çok daha iyi. Botlara karşı ne kadar iyi oynadığınız önemli değil, yeteneklerinizi online olarak insanlara karşı göstermeyi daha zevkli bulacaksınız. Elbette online olarak oyunu oynamak single-player oynamaktan daha hızlı değil, ancak sizi bir deathmatch zevkinden esirgemeyecek kadar da hızlı.

Oyunun bize sunduğu mükemmel single-player moduna, çok gelişmiş network koduna ve genel oynanışa teşekkür ediyoruz. Tabii, *UT*'nin göz kamaştırıcı grafiklere, etkileyici ses efektlerine, basit ve kullanışlı arayüze ve inanılmaz modifiye özelliklere sahip olduğunu özellikle belirtmeliyiz. Oyun bize uçan bir arabadaymışız hissini vermese de, gelecek için beklentilerimizi geniş tutmamızı sağlıyor. Belki de yeni milenyum tüm bunlardan sonra o kadar kötü olmayacak.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

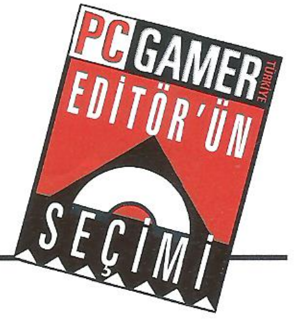
%90

ARTILAR: En iyi FPS yapay zekası; imrenilecek network kodu; ayrıcalıklı tasarım.

EKSİLER: : Bazı haritaların tasarımında oynanışdan daha çok görsellik ön planda tutulmuş.

SONUÇ: En zevkli single-player ve multiplayer aksiyon oyunlarından biri.

Age of Wonders



TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Epic MegaGames ve Triumph Studios **YAYINCI:** Gathering of Developers, (877) GOD GAME, *www.godgames.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 350MB hard disk alanı, 4XCD-ROM sürücü, **ÖNERİLEN:** Pentium II 200, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP veya network için IPX, HeatNet'te Ücretsiz İnternet Oyunu, PBEM

Harika strateji oyunlarıyla karşılaştığımız bu mevsimde, Age of Wonders sıralamada yukarılarda kalıyor. Çok yukarılarda.

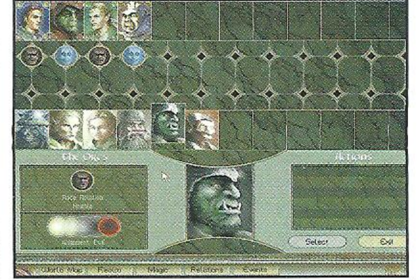
Turn-based oyunlarda bir devrim yaşanıyor olması mümkün mü? Bir kaç çok iyi (*AOE, C&C*) son oyun, bu klasik oyun türüne şöhretini iade etti. *Age of Wonders* hepsini aşıyor. Eğer geniş, canlı ve sonu olmayan bir evrende neler yapılabileceğine dair bir örnek istiyorsanız, *AOW*'da aradığınızı bulabilirsiniz.

Buradaki kelime dostlar; *derinlik*. Oyun seçeneklerle, hareket alanlarıyla, beklentiler yaratmasıyla ve epik akışıyla o kadar iyi kurgulanmış ki sizi harika bir fantazi romanı gibi içine çekiyor. Bir campaign'in yarısında içimden "tanrım bana yardım et" dediğim, muazzam büyüklükte (Tolkien'in ünlü romanı *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki" Miğfer Dibi Savaşı"na benzer) bir savaşa komuta ediyordum. Bittiğinde duygusal olarak tükenmişim.

Sanırım size hikayeyi anlatarak yer harcamak yerine hikayenin cennet benzeri devrin sona ermesinden çıkan karışıklığa dayandığını ve *AOW*'da her zamanki ırklar (dwarf'lar, elf'ler, orc'lar, insanlar vs) dışında Frostling, Lizardman ve Azrac (çölde yaşayan ve dev akrepleri piyade olarak kullanan) gibi ilginç yeni ırklarında bulunduğunu söylemek, oyunun ne kadar iyi olduğunu anlatmak için yeterli olacaktır.

Oyun çok fazla ve renkli bir birim çeşidine sahip olmasına karşın elinden gelenin en iyisini veriyor. Yeni birim türleriyle çok sık olarak karşılaşmanız maceraya güzel bir tat katıyor. Benim favorilerim mi? The Ladies of Pain (düşmanlarını kamçılarla döven, deri zırhlı amazonlar), Nymphler (savaş sırasında düşman askerine doğru koşup onu öperek aşktan felç edip kendini savunmasını engelliyorlar) ve Bomber bugs (napalm gibi patlayan büyük, şişirilmiş organik kamikazeler). Birde mutlaka tebdbirli davranmanız gereken Dire Penguins.

AOW büyüye yeni bir bakış açısı getiriyor. Gücün sekiz "küre"si var ; bir lider yaratırken onu yanlızca bir küreye adayabilirsiniz (böylelikle en güçlü büyülere sahip olabilir) veya puanlarınızı bir kaç küre arasında dağıtarak bir çok büyü çeşidinde orta derecede bir ustalığa erişebilisiniz. Küreleri seçerken doğa ana ile bozuşmayın: Fire büyüleri Water büyüleriyle ve Earth büyüleri de Air büyüleriyle pek verimli çalışmaz.



Kimin tarafsız, kimin düşman ya da dost olduğunu görmek için diplomasi ekranını düzenli olarak ziyaret edin.

Savaş üç çeşit şekilde yapılabiliyor: Yönetimi sizin ele aldığınız taktiksel ekran, PC tarafından halledilen taktiksel ekran (birimlerin yeteneklerine alışıncaya kadar çok yararlı oluyor) veya daha hızlı olan otomatik PC savaş tablosu (apaçık olarak tek taraflı geçtiğinden seyretmeye değmez). Gerçek taktikler ;araziyi kullanma, menzilli silahlar, süvari özeliği, büyü yapma ve bir yığın kolayca açıklayamayacağım yan hareketle çok iyi bütünleştirilmiş. Tüm savaşlara iç parçalayıcı çığlıklar, ezilen kemikler ve fışkıran kanlar eşlik ediyor.

Diplomasi, multiplay oyunlarda tek kişilik oyunlarda da şaşırtıcı derecede önemli bir rol oynuyor, Burada temel bir değişiklik pek göze çarpmıyor ama sistem sıkı, etkili ve grafikleri çekici. Grafiklere onlarla bir süre uğraşıncaya kadar pek aldırmadım (*Disciples*'ın göze çarpan güzelliğinden sonra biraz sıkıcı geldiler) ve kısa bir süre sonrada onları sevdim. Tarz olarak klasik bir masal kitabından çıkmış gibiler ve detayları harika.

Age of Wonders mükemmel bir oyun değil. Bazı şeyleri buluncaya kadar bayağı bir uğraşıyorsunuz. Ben bu yazıyı yazarken oyunun yeni patchleri çıktı. En azından benim sistemimde oyun gayet dayanıklı çalıştı ve hiç çökmedi. Herşeyi hesaba kattığımızda *Age of Wonders* zamanımızın en zengin ,insanı en çok saran fantazi/strateji oyunlarından biri. Oynamadan duramıyorum.



Taktiksel savaş ekranı insanı tatmin edecek kadar farklı ve heyecen verici. Birimlerin ilginç çeşitliliği oyundan sıkılmamanızı sağlıyor.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Şaşırtacak derecede güçlü öyküsüyle bütünleşmiş derinliği ve atmosferi.

%91

EKSİLER: Karakterler birazcık daha iyi çizilebilirdi.

SONUÇ: Harika savaş sistemi ve çok zengin birim çeşitliliğiyle, turn-based oyunlarda bundan daha ileriye gidilemez.

TOCA 2

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Codemasters **YAYINCI:** Activision, 001 (310) 255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 55MB hard disk alanı, Directx 6.0 destekli 4 MB RAM'li 3D hızlandırıcı kartı (PCI/AGP), 4X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium II 266, 64MB RAM, 8X CD-ROM sürücü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı, Modem, IPX, TCP/IP, Maksimum oyuncu sayısı: 8

PC'nin en son yarış oyunu, arcade ve sim'in en güzel birliktelik-lerinden birisi. Bakalım siz nasıl bulucaksınız?

Simulasyon ve arcade tarzını bir araya getirmeye çalışan yarış oyunları genellikle daha başlangıç çizgisini geçemeden kaza yaparlar. EA'in *NASCAR Revolution*'ı yada Intense Entertainment'ın rezalet oyunu *Johnny Herbert's Grand Prix World Champions*, bu tür deneylerin hangi felaketlerle sonuçlanacağına dair en iyi örnekler. Kötü geçmişine bakarsak bu iki türün karışımı bize hep vasatın altında sonuçlar veriyor, bunun sonsuza kadar böyle gitmeyeceğini gösteren bir oyunla karşılaşmak harika olurdu.

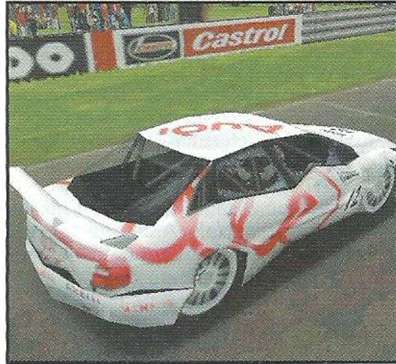
İşte *Codemaster's Touring Car Challenge 2* (*TOCA 2*) de bize çoğu zaman aynen bunu gösteriyor. 1998'in en çok satan yarış oyunlarından birinin iyi hazırlanmış devamı niteliğindeki bu oyun son derece eğlenceli ve bir o kadar da zorlu bir arcade/sim melezi, ama birkaç fiziksel modelleme hatası ona türünün eski oyunlarından miras kalmış. Profesyonel *RAC British Touring Car Championship*'e dayanan *TOCA 2*, BTTC'nin ve bu prestijli organizasyonun yarışan bazı takımlarının kullanım yetkilerini almış. Sırılsıklam bir İngiliz pistinde dört kapılı bir Volvo Sedan'ın dönüp durması çokta ilgi çekici gibi görünmüyor, ama yarışma hırsı ve tanınmış Japon ve Avrupa araba fabrikalarının desteği sayesinde, bu yarış Britanya'da ABD'deki Nascar kadar ilgi çekiyor.

TOCA 2, hem ciddi yarış oyuncularını hem de eğlence arayanları yeterince tatmin ediyor. Yalnız oyun seçenekleri zamanla yarışı, arcade yarışı ve tekli yada tüm şampiyona seçeneklerini içeriyor, öte yandan multiplayer seçenekleri de konsol tipi bölünmüş ekran yarışlarından sekiz kişilik internet yarışlarına kadar değişiyor. Olmaması gereken bir durum ise (mouse desteği olmayan bir menü eşliğinde), aynı konsol versiyonunda olduğu gibi, eğer şampiyonaya devam etmek istiyorsanız öngörülen belli bir sıralamaya girmiş olmalısınız.

Her yarışta on altı araba sıralanıyor ve eğer zorluk derecesi yüksek bir oyunda iseniz önlerde AI arabalarını görmeye alışmalısınız. Her ne kadar ilk *TOCA*'da olduğu kadar cani olmasalar da, CPU tarafından sürülen araçlar hala geçilmesi zor, ve zaten işin en keyifli yanlarından birisi de uzun süren bu başa baş düellolarda insan benzeri zekalarla yarışmak.



Formula 1'i unutun gitsin, TOCA 2 kafa kafaya mücadelenin en keyiflisini sunuyor.



Hasar modellemesi çok gerçekçi, aracın kasasının yanısıra camları da etkiliyor.

Tıpkı ilkinde olduğu gibi, TOCA 2'de teknik detaylar yarış esnasına bırakılmış, bu sayede karışık garaj menüleriyle yada ayrıntılı telemetri ekranları ile uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz. Arabaların fiziksel modellemeleri çok özenli yapılmamış ve önden çekişli arabaların dinamikleri de pek başarılı olmamış. Fren kilitlenmeleri tatminkar olsa da özellikle yüksek hızlarda girilmesi gereken hafif virajlar için ince ayar direksiyon hareketlerinin olmaması arabalar için çok acı oluyor (Sert dönüşler için ani ve çok döndürülen direksiyon hareketi ise neredeyse unutulmuş). Bu sıkıcı sürüşe alıştığınızda ise sürüş fiziklerinin pekte fena olmadığını ve kolay kontrol edildiğini göreceksiniz.

Oyundaki lisanslı araçlar, Volvo, Vauxhall, Audi, Nissan, Ford, Honda, Peugeot, ve Renault'dan modelleri içeriyor, ve her araç genel hız ve performansları bakımından gerçeğine benzetilmiş. Ford Fiesta'yı, Lidster Storm'u ve hatta tek kişilik Van Diemen Formula Ford'u da ekleyerek Codemasters, sürüş seçeneklerini daha da arttırmış.

Grafik olarak *TOCA 2*, beşi birlik bir altın gibi parlıyor. Oyunun Direct3D ile hızlandırılmış görüntüleri, çok ayrıntılı araba ve pist kaplamaları ile daha da belirgin hale gelen gerçek zamanlı ışıklandırma ve yansıma efektlerini içeriyor. Ayrıca birde tam VCR stili tekrar ekranı ve geniş bir izleme açısı seçeneği var, tıpkı *Grand Prix Legends*'da olduğu gibi sürücünün bütün el hareketlerini canlandıran bir kokpit kamerası da bu açılara dahil. Sekiz lisanslı İngiliz yarış pisti var ve hepside etkileyici gerçeklikte ayrıntı ile kaplanmış. Hava koşullarını değiştirin ve bütün bu efektlerde bir anda o ana uygun hale dönüştürülsün, mesela ön camınızdan süzülen yağmur damlaları, arka planda çakan şimşek gibi. Bu derece detaylı bir hava koşulunu modelleyen başka bir yarış oyunu yok.

Orijinal *TOCA* kendi çapında iyi bir oyundu, *TOCA 2* ise her türden yarış severi geliştirdiği oynanabilirliği ile kendine çekiyor. Şüpheli sürüş şekline ayak uydurabildikten sonra gelişmiş grafikleri ve sesleri, iyi kaplanmış pist ve arabaları, ve son derece eğlenceli AI'ı sayesinde bu oyun size şimdiye kadar karşınıza çıkmış en zevkli simulasyon yada arcade oyunlarından bile daha fazla keyif verecek.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Müthiş grafikler; inanılmaz hava koşulları; pek çok araba ve pist seçeneği.

%83

EKSİLER: Zayıf fiziksel modelleme, arcade tarzı şampiyona elemesi.

SONUÇ: Sim ve arcade melezi, gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunu.

SWAT 3: Close Quarters

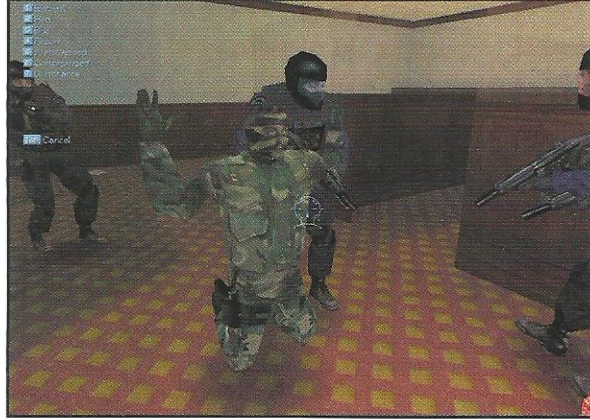
TÜRÜ: Taktik-Aksiyon **ÜRETİCİ:** Sierra Studios **YAYINCI:** Sierra, 001 (800) 757-7707, *www.sierra.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 400MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, 4MB 3D Kart, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 333, 64MB RAM, 8MB Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTIPLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

SWAT serisi, bu üçüncü bölümünde gerçek "tadını" buldu.

Gerçekçi bir takım savaş oyunu için (squad-level combat) iyi bir konu bulmak, gerçek hayatta bir *SWAT* takımını yönetmekten daha zor olabilir. Sierra, şimdiye kadar yaptığı tüm *SWAT* oyunlarında konunun gerçek özelliklerini senarize etme ve uygulama aşamalarında önemli hatalar yaptı. Bu problemin oluşmasındaki en önemli etkenlerden biri de Sierra'nın, SWAT yapısı ve görevleri ile ilgili gerçek verileri ve dengeleri göz ardı edip, salt ilgi uyandırmak adına SWAT'in orijinalliğini bozan bir takım senaryoları bu oyuna entegre etmeye çalışmasıydı. *Police Quest: SWAT* ve *SWAT 2*, hem FMV macera hem de real-time strateji adına iki büyük hata idi.

Ama Sierra inatla bu konuda ısrar etti- ve iyi de yaptı. Serinin üçüncüsü olan *SWAT 3: Close Quarters Battle,* muhteşem grafikleri ve 3D modellemeleri sayesinde sizi daha ilk oynayışınızda kurşun geçirmez yeleğinizden tuttuğu gibi aksiyonun tam ortasına atıyor. Bu oyunda süper bir yapay zeka dengesi, çok iyi bir interface ve oynayanın tansiyonunu yükseltecek derecede gerilim dolu tam 16 zorlu görev var. Bundan önceki iki *SWAT* oyunu da, çok kısıtlı grafik ve taktik özelliklere sahipti ama Sierra, *SWAT 3: Close Quarters Battle* ile bu konunun "hakkını vermiş".

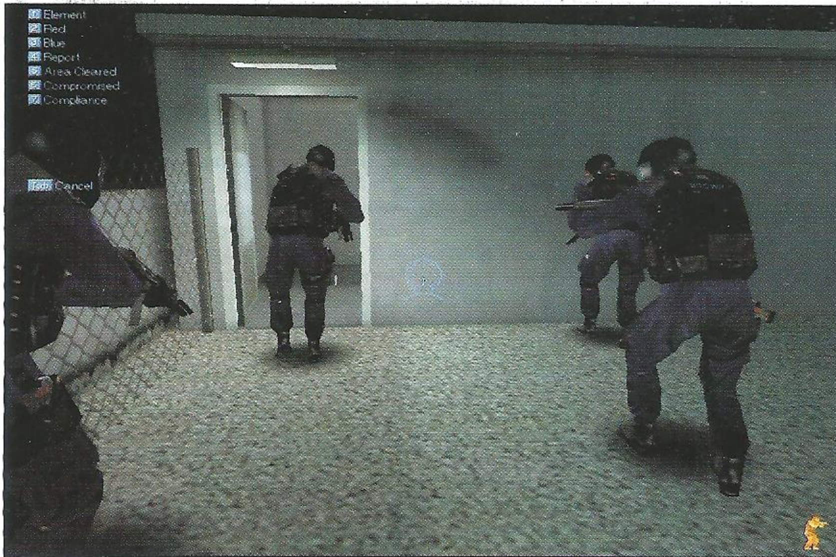
Oyuna siz, L.A.P.D. SWAT'e bağlı D Platoon'un bir memuru olarak başlıyorsunuz. Görev alacağınız olaylar ise bugünden beş yıl sonrasında geçmesine rağmen sanki bugün oluyormuş gibi korkutucu: Dünya'nın pek çok ülkesinden gelen temsilcilerin bulunduğu uluslararası anti-nükleer hareket zirvesinin hazırlıkları tamamlanmak üzere ve zirvenin tüm güvenliği de tabii ki *SWAT*'in sorumluluğunda. Siz sakın Los Angeles'in melekler şehri olduğuna inanmayın, çünkü Dünya'nın dört bir yanından gelen ve tek noktada toplanmış devlet adamlarını potansiyel rehineler olarak gören ve çok ince hesapları olan teröristler ile mücadele edeceksiniz. Ayrıca Los Angeles'in malum suçlu ve psikopat kesimi de size yeterince ayak bağı olacak. Yani işiniz hiç de kolay değil. Sierra, *SWAT* içerisinde istediğiniz görevden başlamanızı sağlayan serbest bir level dizaynı geliştirmiş. Ama tüm görevleri sırasıyla Career modunda oynamanız, hem sizin ve takımınızın karşı karşıya olduğu tehditleri hem de olayların perde arkasını anlamanız açısından çok daha yararlı olacaktır.



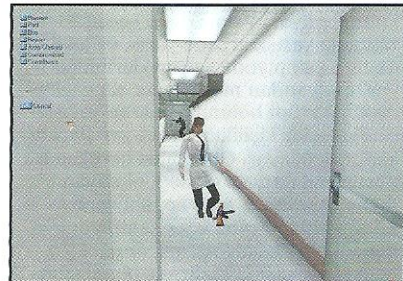
Suçluları yakalar yakalamaz hemen yerdeki silahlarını alın ve bu arada üzerlerindeki silahları da sakın unutmayın!

Oyunda daha pek çok fotografik kalitede render edilmiş mekanlar ve lokasyonlar var ve hepsi de mükemmel görünüyor. Bu mekanlar arasında, özel konutlar, gece kulüpleri, yeraltı kanalizasyon kanalları ve hatta Los Angeles Havaalanı'nın kontrol kulesi de yer alıyor.

SWAT 3, dört ana görev tipinden oluşuyor: şüpheli şahısları yakalamak, yüksek risk içeren özel işleri kabul etmek, rehine kurtarmak ve acil çağrı olduğunda, daha sizi bekleyen tehlikenin ne olduğunu bile bilmeden dalacağınız olaylar. Genel olarak son iki tipteki görevlerle karşılaşacaksınız ama sakın diğer görevleri hafife almayın çünkü her görev, hem olayların geçtiği mekanlar, hem de içerdikleri zorlu terörist yapay zeka seviyesi sayesinde size biribirinden farklı tecrübeler yaşatacak. Oyundaki ses efektleri ise ambiansı tamamlayacak cinsten- terörist ve rehineler attığınız CS gaz bombasının etkisi ile öksürüyor, psikopat şüpheliler otomatik silahlarını



Oyunun çok ileri seviyedeki detaylarını seyretmek bile yetiyor. Tıpkı haydutları kapı önünde beklerken olduğu gibi.



SWAT takımı bazen bayanlara daha insaflı davranabiliyor. Ama bu hanımefendi silahını bırakmasaydı sizce ne olacaktı?

Battle



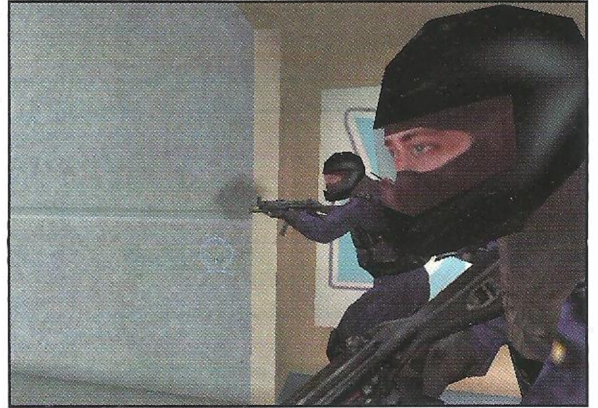
ateşlerken sadistçe kahkahalar atıyor, kurtarılan rehineler kelepçelenirken sinirleniyor ve vurulan teröristler yerde acı ile inliyor.

Oyunun arabirimi öylesine iyi tasarlanmış ki, First-person perspektifinden oynarken bile stratejik komutlarınızı verebiliyorsunuz. *SWAT 3*'de herhangi bir mission-planning editörü bulunmuyor. Aslında bu çok daha kullanışlı bir özellik, çünkü böylelikle görevin en hareketli anlarında, olayların akışına göre takımınıza en uygun kararları verebilme şansına sahip olacaksınız. Herhangi bir kapı, koridor, cisim veya bir insanın üzerinde hedef göstericinizi (reticule) gezdirdiğinizde, sürekli görünen komut menüsünden yapılacak harekete karar verebiliyorsunuz. Hatta başka bir odadaki veya binadaki takımınızı görmeden de yönetebiliyorsunuz. Search komutu ile onlara ulaşıp, onların sesle size durum hakkında bilgi vermelerini sağlayabiliyorsunuz.

Oyunda sizi gerçekten çok eğlendirecek şeylerden biri de insanı hayrete düşüren karakter ayrıntıları ve mükemmel görsel efektler. Bu ayrıntılar öyle sıradan şeyler değil. Takım arkadaşlarınızın üniformalarındaki kırışıklıkları ve ateş ettiklerinde silahlarının namlularından çıkan alev ve dumanları görünce ne demek istediğimi anlayacaksınız. Karakterlerin yüzleri ve kıyafetleri eşit derecede ayrıntılı. Bunun etkisiyle her görevde, çok daha fazla sayıda insanı kurtarmak ve takım arkadaşlarınızın hayatını tehlikeye atmamak için daha dikkatli ve insaflı stratejiler uygulamak durumunda kalacaksınız. Hatta bazen üzerinize kurşun yağdıran bir teröristi bile acıyıp öldürmek istemeyebilirisiniz.

Terörist ve rehineleri, attığınız CS gaz bombasının etkisi ile öksürüyor, psikopat şüpheliler otomatik silahlarını ateşlerken kahkahalar atıyor, kurtarılan rehineler kelepçelenirken sinirleniyor ve vurulan teröristler yerde acı ile inliyor.

SWAT 3'de çok sıkı bir yapay zeka dizaynı ile karşı karşıya kalacaksınız. Örneğin bazı silahların mermileri duvarları delip sizi yaralayabilecek. Ayrıca terörist yapay zekayı da çok geliştirilmiş. Bazı teröristleri sadece silahını bırakıp yere yatması için uyarmanız yetecek ama bazıları da var ki uyarı veya emirlerinize direkt ateşle karşılık verecek ve canlı bir kalkanın arkasına saklanarak size kurşun yağdıracak. Ancak karşılarında SWAT var, ve onlar için sonuç büyük ihtimalle hüzünlü olacak.



Silahlardan çıkan ateş ve duman size şu hissi verecek: "Evet, galiba ben gerçekten SWAT operasyonunun tam ortasındayım!"

SWAT 3 birlik taktik savaşı tutkunlarına hemen tavsiye edilebilir ama yine de oyunun bir kaç kusurunu belirtmeden de geçemeyeceğim. En başta oyunun kitapçığı: çok ayrıntısız (oyunun aksine) ve düzensiz. Özellikle oyunun can alıcı bir takım özelliklerinden hiç bahsedilmemiş. Örneğin liderlik derecenizin hangi şartlara göre hesaplandığı bilinmiyor (ayrıca bir suçluyu tutuklamak için "Evacuate-Tahliye et" komutu vermeniz gerektiği de..). Multiplayer modunun olmaması ise asla Sierra'ya yakışacak bir şey değil. Fakat Sierra zaten oyun piyasaya çıkmadan önce multiplayer desteğinin oyundan sonra çıkacağını açıklamıştı. Ama mazeret ne olursa olsun, *SWAT 3*, single player görevleri bitince tekrar tekrar oynanamayacak gibi gözüküyor.

SWAT 3'ün single-player görevleri ile saatler sürecek bir heyecan ve aksiyon fırtınası esecek, bu kesin, ama siz bu görevleri bitirdikten sonra ne kadar iyi olduğunuzu arkadaşlarınıza ancak, oyunun multiplayer add-on'u çıktığında gösterebileceksiniz. Eğer siz de "düşünerek ateş edilen" aksiyonları seviyorsanız işte yeni oyununuz!

SWAT 3 için istediklerimiz

Her ne kadar Sierra şu anda doğrulamasa bile, SWAT 3 için çıkacak olan multiplayer-add-on ile birlikte, oyuncuların kendi görevlerini tasarlayabilecekleri bir mission-editorün de çıkacağı duyumlarını aldık. Böyle bir mission editör çıktığında bunu kullanarak görev dizayn etmek isteyenlere fikir vermesi açısından, primetime da yayınlanan aksiyon filmlerini seyretmelerini tavsiye ediyoruz. Çünkü bu filmlerin pek çoğunda SWAT tarzı aksiyonlara rastlamanız mümkün. Ancak buralardan elde edeceğiniz fikirleri mission-editorun ne kadar gerçekleştireceği tartışılır ama siz biraz da hayal gücünüzü zorlayarak orijinal oyundakiler kadar zorlu ve zevkli görevler dizayn edebilirsiniz. İşte bizim seçtiğimiz örnek filmler:

The Taking of Pelham 123 (1974): Filmde Robert Shaw ve adamları New York metrosunu ele geçiriyorlar ve bir milyon dolar istiyorlar ve eğer para gelmezse dakika başı bir yolcu öldüreceklerini söylüyorlar ve sonra aksiyon başlıyor... Metro vagonlarında geçen bir görev çok iyi olabilir.

Black Sunday (1977): Bu kez Robert Shaw (*Bu adam iyi malzeme..*), L.A. Coliseum'da Super Bowl maçını seyreden binlerce kişiyi patlayıcı dolu bir meteoroloji balonunu havada patlatarak öldürmek istiyor. Buradaki gibi geniş mekanları ve uçan cisimleri dizayn etmek zor olabilir ama uçan cisimlerin patlamaları çabanızın karşılığını verebilir.

Juggernaut (1974): Richard Harris, okyanustaki lüks bir yolcu gemisinin bazı bölümlerine yerleştirilmiş yedi adet bombayı bulmakla görevli bomba uzmanı takımının lideri. Bu filmdeki gibi bir transatlantik modelini SWAT 3 mission editor ile tamamen modelleyemeyiz belki, ama olaylar geminin bazı bölümlerinde ayrı ayrı yer alabilir.

Sudden Death (1995): Biliyorum biliyorum bu bir Jean Claude Van Damme filmi. Ama Stanley Cup finallerini çığlık çığlığa seyreden binlerce seyirciyi ölümden kurtarmak asla göz ardı edilmeyecek bir fikir. Hele bir de bu filmin son sahnelerindekli aksiyondan da biraz örnek alınırsa, oyuna bambaşka bir hava geleceğinden eminim.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%88

ARTILAR: Mükemmel grafikleri, ve yapay zeka seviyesi oyunu en iyilerden biri yapıyor.

EKSİLER: Kitapçık yeterli değil. Multiplayer şu an için yok

SONUÇ: En iyi taktik aksiyon oyunlarından birisi.

Tonic Trouble

TÜRÜ: 3D Platform **ÜRETİCİ:** Ubi Soft Entertainment **YAYINCI:** Ubi Soft Entertainment, *www.ubisoft.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Odyssey Entertainment, (0 212) 219 19 40 **GEREKENLER:** Pentium 166, 32 MB RAM, DX6 uyumlu 3D kartı, , 4XCD-ROM sürücü, Windows uyumlu ses kartı. **ÖNERİLEN:** Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, DX6 uyumlu 3D kartı, 250 MB hard disk alanı, 8X CD ROM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

İlk bakışta çocuk oyunu gibi görülsede aslında öyle değil! Kesinlikle çok eğlenceli.

Aaa ne şirin!. Evet oyunun ana kahramanını ilk gördüğümde aklımdan ilk geçen düşünce bu oldu. Özellikle karakterinizin animasyonları bir harika yapılmış. Hele yürürken birden bire durduğunda kafası sanki boynu yaydan yapılmış gibi kısa bir süre sallanıyor ki ben bununla çok eğlendim.

Sanırım çoğunuz efsanevi oyun *MDK*'yı bilirsiniz. İşte *Tonic Trouble* bana onun çerez tadında olanı gibi geldi. Oyun içinde bir defa şiddet yok, kullandığınız silahlar sopa, tüftüf (hani küçükken mahallede bir borunun içine koni halinde kağıtlar koyup üfleyerek birbirimize atardık hatırladınız mı?) gibi gayet barışçıl silahlar. Düşmanlarınız ise domatesler, mısır koçanları ve bunun gibi bir sürü zerzevat.

Şimdi oyunun konusuna biraz girsem sanırım sizin için daha aydınlatıcı olacak. Bizim kahramanımızın adı Ed. Bu delikanlı bir uzay gemisinde sıradan bir işçiyken bir gün bir yanlışlık yapıyor ve bir tonik kutusunu Dünya'ya düşürüyor. Bu kutuda gidip o Dünya'nın en işe yaramaz adamının eline geçiyor ve bundan sonrada dünyanın dengesi değişiyor. Eh bu sakara da ceza olarak dünyaya inip herşeyi düzeltme görevi veriliyor. Tüm bunları oyunla gelen kitapçıktan okuyarak öğrenebilirsiniz ama bence demoyu seyrederek görün çünkü demo gerçekten çok eğlenceli !

Nasıl imaj yaptım dostlar! Çikolata insana bayağı imaj kazandırıyor galiba.

Oyuna girer girmez ilk level'da da bu eğlence devam ediyor. İlerledikçe ele geçirdiğiniz silahlar hakkından eğitime tabi tutuyorsunuz ve belli bir senaryo dahilinde oyun ilerliyor. Benim en çok hoşuma giden özelliklerden biride Ed'in Süper Ed'e dönüşmesi. Dostumuz bir anda karizma yapıyor. Ubisoft herhalde oyun için Nestle Crunch'ın sponsorluğunu almış olmalı ki bu moda Ed bir Crunch makinasından gofretini alarak geçebiliyor ve birden çelimsiz halinden çıkıp güçlü kuvvetli bir "cool Ed " haline giriyor. Ama bu çok kısa bir süre sürüyor. Bu süre içinde yapamadığı hareketleri yapabiliyor, örneğin çelik barları eğebiliyor ya da çitleri kırabiliyor ki bu gibi haraketler bulmacaları çözebilmesi için gerekli. Ah evet bulmacalar tabii... Oyun yanlızca 3D hopla zıpla tipi bir platform oyunu olmasının yanında bir çok çözümü gayet kolay bulmacalardan da oluşuyor, yeterki biraz araştırmacı olun. Gelelim grafiklere, bu oyun için çalışan ekip herhalde masalları çok seviyormuş çünkü grafikler tam masalları andırıyor, hepsi çok sevimli, canavarlar bile öyle. Seslendirmeler ve efektler ise gene özenilerek yapılmış, karakterlerin üzerinde tek tek çalışıldığı belli.



Bu küçük hanımla oyun boyunca flört edeceksiniz. Babasıyla da aranız çok iyi eh gerisi size kalmış.

Sanırım buraya kadar okuduktan sonra oynanış hakkında "çok kolay" diye yazacağımı umuyorsunuz ama üzgünüm çünkü o kadar değil; bunu Ed'in üstüne çıktığı ilk yüzer platform yavaş yavaş kaybolmaya ve siz panik halinde öbür platforma atlarken başaramayıp aşağıdaki lavlarda Ed'in poposunu yaktığınızda anlayacaksınız. Genede topladığınız bonuslarla kahramanımızın gücünü ve haklarını arttırabilir ve Dünya'yı kurtarma yolunda kararlı adımlarla ilerleyebilirsiniz. Ed bu yolculuğunda yanlız değil ona çeşitli karakterlerde yolculuğu boyunca eşlik ediyor, yardımcı oluyorlar; bu karakterlerle maceranız içinde tanışıyorsunuz ve oyuna gerçekten renk katıyorlar. Başka bir ilginç özellik ise canınız ne zaman isterse geçmiş level'lara giden kapılardan geçerek o level'ı tekrar tekrar istediğiniz kadar oynayabilmeniz.

Bu eğlenceli oyunun olumsuz yanlarıda var tabii, sonuçta notunu ona göre hak etti, birde onlara göz atalım. Öncelikle bu oyundan süper bir aksiyon beklemeyin. Çok güzel bir günde, parkta dolaşırken paytak paytak yürüyen ördeklere bakıp onlara gülersiniz ya işte bu da öyle bir his veriyor insana. Seyir olarak çok eğlenceli ama bir yerden sonra kapılardan geçme animasyonu monotonlaşıyor ve bunları maalesef escape ile falan geçemiyorsunuz , levellar arasındaki orantısız zorluk, tüf tüf modundayken Ed'in gözlerinden baktığınızda hedef almanın zor olması, level'lardaki sistematik olmayan ilerleyiş veya bazılarındaki aşırı sistematiklik yüzünden level'ı en baştan oynamak zorunda kalmanız, Ed'in kontrollerinin biraz zor olması tüm bunlar gerçekten canınızı sıkıyor.

Genel olarak eğer kan revan dolu oyunlardan sıkıldıysanız bu oyunla bayağı eğlenceli saatler geçirebilirsiniz, ya da evdeki küçük kardeşinize hediye olarak alabilirsiniz, inanın kesinlikle çok mutlu olacaktır. Ama "ben robotuma atlayıp biraz etrafı dağıtmak istiyorum ya da ekrana sıçrayan kan beyin parçaları görmek istiyorum", eh o da sizin tercihiniz. Oyun biraz temel İngilizce gerektiriyor ki görevleri tam olarak anlayabilesiniz. Bu oyun türünün en iyi örneği olmayabilir ama genede sizi bir süreliğine gerçek dünyadan uzaklaştırıp biraz gülümsemenizi sağlayabilir.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%74

ARTILAR: Çok sevimli ve eğlenceli bir oyun. Rahatsız edici birşiddet içermiyor.

EKSİLER: Monoton hale gelebiliyor, kontroller bazen yeterli değil, harita yok, yollar karışabiliyor.

SONUÇ: Değişiklik arayanlar için. Eğleneceğiniz garantili.

Nations

TÜRÜ: Uçuş Simulasyonu **ÜRETİCİ:** Psygnosis **YAYINCI:** Psygnosis, 001 (800) GET-PSYG, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Pentium 233 w/ MMX, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 150MB hard disk alanı, 4MB Direct3D uyumlu hızlandırıcı kartı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 64MB RAM,800MB hard disk alanı 8MB AGP hızlandırıcı kartı, Joystick, Levye, Dümen **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, Seri bağlantı, IPX, TCP/IP, Maksimum oyuncu sayısı: 16

Kutusunda "inanılmaz derecede gerçekçi" yazıyor, buna gerçekten de inanmayın.

Psygnosis, geçen sene ortalığı kasıp kavuran II. Dünya Savaşı simleri fırtınasının sonunu beklemeyi tercih edip piyasaya sunduğu *Nations: WWII Fighter Command* ile içimizde bir umut ışığı yakmıştı. Bizde saf saf belki de bu fırtınayı dindirecek, özenle hazırlanmış, hatasız ve gelişmiş bir II. Dünya Savaşı simini yaratmak için daha fazla zaman harcıyorlardır düşüncesiyle oyunu özlemle bekliyorduk. Belki de tıpkı söz verdikleri gibi, Avrupa Hava Savaşlarını bize ölesiye yaşatacakları. Ama gerçekçi olalım, doğrusu inanılmazı başardılar, o kadar rezalet ve kötü hazırlanmış bir II. Dünya Savaşı simi hazırladılar ki, *Luftwaffe Commander*'ın bize yaşattığı hayal kırıklığı onunkinin yanında sıfır kalır.

Tanrım bu nasıl bir cezadır? Nerden başlamalı? Rezil Rusya ortaçağ grafiklerinden mi yoksa beyin özürlü yapay zekasından mı? Baştan savma uçuş modellemesinden mi yoksa *Myst* benzeri arayüzünden mi? Oyunun gösterilebilecek tek artısı çakılmaması. Yani program çakılmıyor. Yoksa uçaklar sık sık çakılıyorlar. Psygnosis bu oyunda kendini oto-pilota almış, jenerikleri o kadar geleneksel ki sıradan herhangi bir oyunda da bunlarla karşılaşabilirsiniz. Aynı tip uçaklar (vay be bu oyunda da Mustang varmış, ne kadar ilginç!), Esas görevleri ve Müttefik görevleri, bildik senaryolar. Tamam bunlar gerçekten iyi hazırlanmış olsalardı, bu bildik tekrarlar bize fazla acı vermezdi. Ama şimdiye kadar zaten üç muhteşem oyunda da aynı öğeler kullanılmış, sen kalk bu rezalet oyunda da bu öğeleri kullan, sonuç tabi ki fiyasko olacak.



Bir çok şaşırtıcı ve sık sık karşılaşacağınız AI hatalarına hazırlıklı olun, çünkü hem dost hem de düşman uçakları tepelere çakılmayı çok seviyorlar.



Uçak ve arazi grafikleri, sistem gereksinimleri göz önüne alındığında çok alt seviyede.

İşin en acı tarafı ise, *Nations*'ın kendine "gerçekçi" yakıştırması yapması, öyle ki kutusunda ve eklerinde potansiyel alıcıyı cezbetmek için uydurmadıkları kalmamış. "İnanılmaz derecede gerçekçi" denmiş, "başarıyla modellenmiş uçaklar" denmiş, "gerçek uçuş fizikleri" denmiş, ve bunu gibi bir çok çekici cümle kullanılmış. Üç uçuş modellemesi sunuluyor, kolay, gerçekçi ve ultra-gerçekçi. Bu sonuncusu, deneyimli simulasyoncuya kahkahalar attıracak (eğer faturasını yırtıp attıysa çığlıklarda atabilir). "Ultra-gerçekçi" deyince, motorun durması, kaymalar, hız kesilmeleri, ve bunun gibi ufak ama gerçekçi özellikler umabilirsiniz. Ancak bunun yerine hiç motoru durmayan, kaymayan güçlendirilmiş uçaklarla karşılaşıyorsunuz. Bu uçakları ufuk çizgisinden kaydırmaya çalışıyorsunuz, burnunu havaya kaldırıyorsunuz, ve tıpkı *Freespace 2*'de olduğu gibi hiçbir ters tepki ile karşılaşmıyorsunuz. Anlaşılan, "ultra-gerçekçi" terimi gerçeklikten uzak anlamına geliyor.

Yapay zeka da en az bunun kadar eğlendirici. Şu ana kadar hiçbir uçağımın yere çakılmadığı bir görev bitiremedim. Pilotların sadece birkaç programlanmış hareketi var, ve şimdiye dek hiç biri benimle doğru dürüst savaşmadı. Düşmanlarımın sık sık çakılmalarından dolayı zaten pek savaşacak rakipte yoktu ortalıkta. Ama en azından dost uçaklarım tarafından da vurulmadım, kötü AI'ların en sevdiğim yanı da bu zaten.



Bundan daha kötü ve cansız bir kokpit var mıdır acaba?

Multiplayer belki de iyi olabilirdi, ama maalesef böyle bir durumda yok. Bir multiplayer oyunu ayarlarken, önce Network yada seri bağlantıyı seçiyorsunuz ki bu gerçekten iyi çünkü seri bağlantı desteği gittikçe azalmaya başlamıştı. Kuruluşta, ya bir ICP numarası giriyorsunuz, yada "aktif oyunları ara" (search for active games) seçeneğini seçiyorsunuz. Ne yazık ki eşleştirme servisi gibi bir olanağınız yok, ve bağlantı işlemleri de çok anlaşılmaz olduğundan sizi ortada öylece bırakıyor. Multiplayer modunda uçağınızın toplayabileceği power-up'lar var ki zaten bu da ultra-gerçekçilik terimine anlam katıyor.

Sonuçta, *Nations* size bu tür bir oyundan beklediğiniz hiçbir şey vermiyor. Patlamalar oyunda karşılaşabileceğiniz en takdire değer görüntüler ama bu da oyuna çok şey katmıyor. Az gelişmiş yapay zekasını göz önünde bulundurduğumuzda bu oyunun bir arcade olarak ta değeri yok. Müthiş bir gürültüyle çarpan EAW şimşeği ile kopan II. Dünya Savaşları fırtınası, bu çelimsiz *Nations* damlacığı ile son buluyor.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%10

ARTILAR: Kullanım kılavuzu iyi bir görünüşe ve yararlı bilgilere sahip.

EKSİLER: Sinir bozucu yapay zeka; "ultra-gerçekçi" modda bile gerçekçi değil; kötü görüntüler; garip arayüz.

SONUÇ: En son ve kuşkusuz en kötü II. Dünya Savaşı uçuş simi.

Pharaoh

TÜRÜ: Real time strateji **ÜRETİCİ:** Impression Games **YAYINCI:** Sierra **GEREKENLER:** Pentium 133 Mhz, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 300MB hard disk alanı, SVGA (16-bit), Windows uyumlu ses kartı. **ÖNERİLEN:** Pentium II 400, 128MB RAM, 1.5GB hard disk alanı, 16MB Voodoo Grafik Hızlandırıcı, EAX-Destekli ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Ceasar III'le Roma'da ki yolculuğunuzdan sonra Sierra sizi şimdi de Pharaoh ile Nil nehri kıyısına götürüyor.

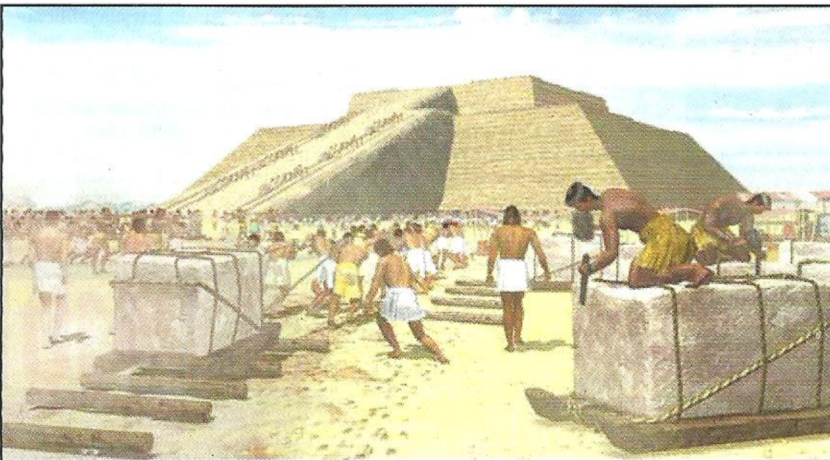
Pharaoh, Sierra'nın "şehir kurma serisi" (city building series) olarak adlandırdığı oyunların en yenisi. *Caesar*'la başlayan seri bu sefer Roma'dan Mısır'a taşınmış. Aslına bakarsanız *Caesar*'dan çok fazla etkilenmiş olan oyun, en az taşıdığı etkiler kadar yenilikler de getiriyor. Herşeyden önce oyundaki tüm faktörler eski Mısır kültürünü olabildiğince gerçekçi bir şekilde ortaya koyuyor. Hatta eski Mısır insanlarının hayatındaki en önemli olgu olan Nil nehri *Pharaoh*'da da sizin hayatınızdaki en önemli faktör oluyor. Hatta oyuna SimNil ismi bile verilebilirmiş, çünkü oyundaki mekanınız Mısır olsa bile Nil herşeyi daha çok etkiliyor. Sonuçta Nil nehri, Mısır'ın herşeyi doğrudan etkileyen bir faktör. Kültürü, ekonomisi hatta dini inanışları bile Nil nehrinin günlük hayat üzerine etkilerinden şekillenmiş ve bu da oyuna yansıtılmış.

Piyasadaki hemen hemen bütün oyunlar diğerlerinden etkileniyorlar ve benzerlerinin olumlu yanlarını alıp geliştirmeye çalışıyorlar. Bu açıdan bakarsanız Maxis'in *SimCity* serisi ve Blue Byte'ın *Settlers* oyunlarının *Pharaoh*'u etkilemiş olduğunu görebilirsiniz.

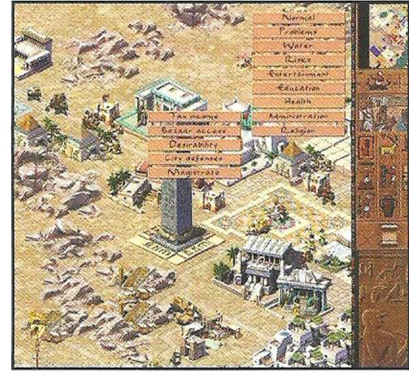
Oyunda bir şehri alıp onu sonsuza kadar yönetmek yerine farklı dönemler boyunca değişik şehirleri yönetiyorsunuz. Ayrıca başarınız; sadece şehirinizi ne kadar iyi yönettiğinize bağlı değil, bunu yaparken size verilen görevleri de yerine getirmeniz gerekiyor. Mutlu bir halkınız ama tapınakları yetersiz olduğu için mutsuz tanrılarınız olabilir. Ya da şehrin tüm alt yapı ihtiyaçlarını gidermiş olsanız bile hala bitirilmesi gereken bir piramitiniz olabilir. Bu değişik yaklaşım, esinlendiği diğer oyunlardan en önemli farkı oluşturuyor.

Oyunun 2D grafikleri geçekten çok etkileyici. Zaman zaman yapmanız gereken bir sürü iş varken şehrinizin sokaklarında gezen halkınızı seyre dalabilirsiniz. Sokaklarınızda gezen yaklaşık 30 değişik karakter var (büyük oranda meslek gruplarına göre ayrılıyorlar) ve hepsinin animasyonları birbirinden güzel. Ayrıca Mısır'a özgü mimari ve doğal ortam da sizi havaya sokmaya yetecek. Hele bir de arka plan müziğinin uyumunu düşününce kendinizi oyuna kaptırmışken dışarıdan gelen bir ses size gerçek dışı bir dünyadan gelmiş izlenimini uyandıracak.

Bunun yanısıra oyun içindeki atmosfer de çok başarılı ayrıntılarla dolu. Şehrinizin sokaklarında gezen hokkabazlar, bir yangını söndüren itfayeciler, sokak köşelerinde şarkı söyleyenler, pazara mallarını taşıyan tüccarlar, piramiti zamanında yetiştirmeye çalışan işçiler sanki gerçek yaşamdan alınma. Ayrıca doğal hayatta bununla beraber devam ediyor. Her yılın belli dönemlerinde taşan Nil nehri tüm sosyal hayatı etkiliyor. Tüm hasat zamanları Nil'in bu taşma zamanına göre ayarlanıyor. Bir anda bütün yılın hasatı ambarınızı doldurabiliyor ve hazırlıksız kaldıysanız yiyecek sorunları başgösteriyor. Ayrıca Nil'de yüzen suaygırları ve timsahlar, şehrinizin etrafında koşuşturan ve avlanmayı bekleyen devekuşları gibi ayrıntılar *Pharaoh*'u, pek az şehir kurma oyununun yakalayabileceği bir seviyeye taşıyor.



Piramitler inşaa etmek için çok sayıda işçi gerekli ve hepsine ev bulmak ve beslemek ve mutlu etmek ve... yani işiniz zor.



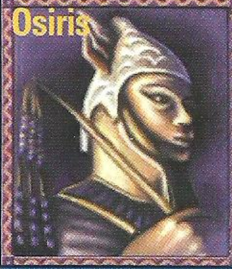
Harita katmanlarını değiştirerek şehriniz hakkında ayrıntılı bilgiye ulaşabilirsiniz.

Oyuna basit bir kasaba (hatta köy) kurarak başlıyorsunuz ama başarı gösterdikçe nüfusunuzun artmasıyla beraber kasabanız bir şehre dönüşüyor. İhtiyaçlar artıyor, campain modu boyunca her görevde yapabileceğiniz yeni bir seçenek ortaya çıkıyor (ki bu da oyuna olan ilginizi sürekli üst seviyede tutuyor). Başlangıçta ufak tefek sorunlarla uğraşırken bir süre sonra halkınızın ve danışmanlarınız şikayetleri içinde boğulabiliyorsunuz. İlerledikçe oyunun sizi bir dakika bile boş bırakmadığını farkediyorsunuz. Sürekli halledilmesi gereken sorunlar, yapılması gereken binalar ve hayatının mutlu bir şekilde sürdürülmesi gereken artan nüfusunuzla ilgilenmek zorunda kalıyorsunuz. Sürekli sizi meşgul edecek şeyler olması oyundan kopmanızı engelliyor.

Başlangıçta pekte önemli olmayan bir ayrıntı bir süre sonra oyunun en önemli noktası haline geliyor; planlama. Şehrinizin büyümesi ve işlerin yolunda yürümesi için yapacağınız her türlü inşaatın doğru bir yerde olası gerekli. Tarlarda çalışacak işçilerin tarlalara ve yerleşim noktalarına uzak olmaması gerekirken, bir yerleşim biriminin hemen yanı başındaki bir çalışma kampı o mekanın değerini (ve dolayısıyla gelişimini) düşürebiliyor. Bununla beraber tarlalarla pazar arasında bir yerde (ikisinede uzak düşmeyecek bir yer olması gerekiyor) ambarınızın bulunması gerekiyor. Halkın beslenebilmesi ve çanak-çömlek, bira gibi malları edinebilmesi için yakın bir yerde bir pazar şart. Ama pazar ambara ve yerleşimlere yakın olmak zorundayken aynı zamanda herhangi bir yerleşim bölgesine çok yakın olursa o bölgenin gelişimini de engelliyor.

Nil'in Tanrıları

Tanrı'lara yaklaşım açısından Caesar III ve Pharoah arasında Roma ve Mısır uygarlıklarının farklılıklarından kaynaklanan pek çok değişiklilik var. Toplam 5 ana Tanrı ve hepsinin bir kaç alt Tanrı'sı var.



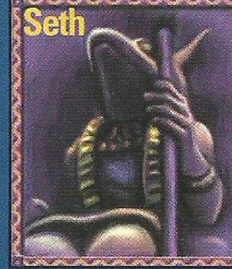
En önemli Tanrı olan Osiris, Nil'in Tanrı'sıdır. Mutlu olabilmek için onu da mutlu etmeniz gerekiyor. Eğer mutluysa size daha verimli tarlalar ve tarlalardan yüksek yiyecek üretimi sağlar.



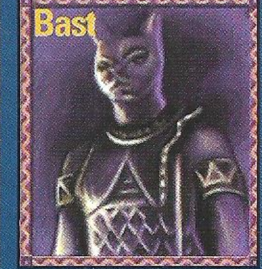
Krallık Tanrı'sıdır. Eğer sizden hoşnutsa, diğer şehirler bir yıl boyunca sizden daha çok mal alırlar ve ihracattan daha çok kazanç elde edersiniz. Ayrıca kingdom raiting'inizi arttırabilir.



Zanaat Tanrı'sıdır. Mutluyken hem ham maddeleri arttırabilir hem de üretimi hızlandırır. Fakat mutsuzsa storage yard'larınızdan birini yakabilir ya da madenleri, üreticileri yok eder.

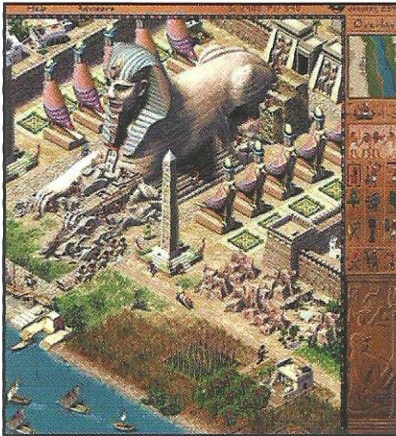


Roma inancında Mars'a denk düşen Seth, Yıkım Tanrı'sıdır. Eğer sizden memnunsa şehrinizi korur, eğer onu memnun edememişseniz evlerinize ve diğer yapılara hasar verir.



Ev Tanrı'sı olan Bast, Tanrı'lara festivaller düzenler, evleri yiyecekle doldurur. Eğer sizden hoşnut değilse en gelişmiş yerleşim birimine veba salgını gönderebilir ya da yangın çıkartabilir.

Oyunda en düşük derece yerleşim yapılarıyla başlıyorsunuz. Siz yerleşim birimleri yaptığınızda dışarıdan şehrinizle ilgili olumlu şeyler duymuş olan ya da sadece yenilik arayan halk gelip yerleşiyor. Her evin belli bir kapasitesi var, kapasitesi dolunca daha fazla insan yerleşemiyor. Bu noktada eğer başarılı bir planlama yapmışsanız ve o bölgenin gelişmesi için gerekli koşullar oluşturulmuşsa yerleşim birimi daha yüksek bir kapasiteye ulaşacak şekilde gelişiyor. Bir yerleşim birimin gelişmesi için bazı ön koşullar var. Örneğin; su ihtiyacının karşılanıyor olması, yakınındaki pazar yerinden ihtiyacı kadar yiyecek ve diğer malları sağlayabiliyor olması, bir ya da bir kaç dini yapıya yakın olması ve yakınında bölgenin değerini düşürecek, özellikle endüstiyel, başka bir yapı olmaması gibi.



Pharoah sadece oynanışıyla değil grafikleriyle de öne çıkıyor.

Başlangıçta pek de önemli olmayan bir ayrıntı bir süre sonra oyunun en önemli noktası haline geliyor: Planlama!

Yerleşim bölgelerinin planmasıyla ilgili en dikkat edilmesi gerekli yapı evler. Çünkü şehrinizi her açıdan en önemli kaynağı olan halkınızı barındırıyorlar. Herşeyden önce alacağınız vergilerle şehrinize maddi gelir sağlamak için onlara muhtaçsınız. Bu yüzden onları mutlu tutmalısınız ve başka şehirlere göç etmelerini önleyebilirsiniz. Ayrıca değeri yüksek mekanlarda yapacağınız yerleşim birimleri kısa zamanda gelişecek ve daha ufak bir alanda daha çok nüfus biriktirecek, böylece yeni evler yapmak için para harcamanıza ve bu evlerin yerleştireceğiniz yerlerle ilgili plan yapmak için ekstra kafa yormanıza gerek kalmayacak.

Yerleşim birimlerini doğru yerleştirmenin diğer bir zorunluluğu da iş gücünü doğru olarak kullanabilmekle ilgili. Şehrin gelişebilmesi, düzgün bir ekonomik konuma sahip olabilmesi ve ihracat yapabilmesi için bazı endüstiyel yapılar kurmanız gerekiyor. Bu yapıların hepsi çalışacak insanlara ihtiyaç duyacaktır. Halkınızın şehri terketmesinde işsizliğin önemli bir rol oynadığını da düşünürsek yapmanız gereken şey hem halka çalışma olanağı sağlamanız hem de endüstiye iş gücü sağlamak olacaktır.

Bununla beraber yolların planlanması da çok önemli. Her bir yol parçasının hazinenizden belli bir paraya mal olacağı gerçeğini bir yana bıraksanız bile sokaklarda devriye gezen görevlilerin heryere ulaşabilmesi için iyi bir ulaşım ağı kurulmuş olması gerekiyor. Fakat ne kadar çok kesişim noktası olursa görevlilerin yollarda geçirdiği zaman ve gitmesi gereken yere zamanında ulaşması ihtimali de o kadar azalıyor. Bu sorunu gidermek için yolların bir kısmını işi olmayanlara kapabilirsiniz, böylece görevlilerin izleyecekleri yolları da bir nebze de olsa kontrol edebiliyorsunuz.

Tüm artılarının yanı sıra oyunun tabi eksikleri de var. En rahatsız edici sorun halkın bazı anlamsız şikayetleri. Örneğin bazen bir yerleşim bölgesi hemen yanı başında üç ayrı tanrının tapınağı olmasına rağmen; "yakınında dini bir birim olmadığı" şikayetiyle gelişemiyor. Ya da ambarlar yiyecekle doluyken pazardaki tüccarlar yeterince yiyecek olmadığından şikayet ediyorlar.

Bununla beraber oyunun savaşları tatmin edici olmaktan uzak. Tek yapmanız gereken kendi birliğinizi seçtikten sonra düşman birliğin üzerine kliklemek. Bu da şehrini gerçekçi bir şekilde savunmak isteyen oyuncular için bir hayal kırıklığı yaratıyor. Bunun dışında oyunda piramitler gibi büyük anıtlar yapmak gerçekten güzel bir derinlik yaratıyor ama bir anıtın yapılmasını saatlerce ekrana bakarak izlemek bazen sıkıcı olabiliyor. Örneğin oynadığınız bölümdeki beş görevinizden dördünü anıtın bitmesinden çok önce tamalıyorsunuz ve uzun süre anıtın inşaatı bitsin diye bekliyorsunuz.

Sonuç olarak artıları eksilerinden kesinlikle daha fazla olan bir oyun. Strateji ve özellikle şehir yapma-yönetme meraklılarının kesinlikle edinmesi gerekli.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

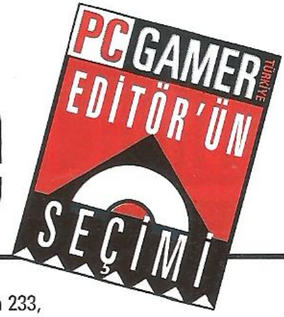
%79

ARTILAR: Ayrıntılı şehir planlaması; güzel grafikler; yüksek oynanabilirlilik.

EKSİLER: Zaman zaman başarısız yapay zeka; bazı yapıların inşaası çok uzun sürüyor.

SONUÇ: Şehir kurma simülasyonları arasında öne çıkıyor, artıları eksilerinden fazla.

The Wheel of Time



TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Legend Ent. **YAYINCI:** GT Interactive, 001 (800) 610-GTIS, *www.gtgames.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 500MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem,IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 16

Sonunda Unreal motorunu, hem görsellik hem de oynanabilirlik adına çok iyi kullanan bir oyunla karşı karşıyayız!

Legend Entertainment'in yetenekli programcıları, Rober Jordan'ın *Wheel of Time* serisini tam anlamıyla A'dan Z'ye araştırmış ve iyi bir oyunun içinde bulunması gereken, zengin senaryo, çarpıcı karekterler, ölümcül aksiyon, sihir, büyü ve mistik atmosferi bu araştırmaya katarak ortaya çok iyi bir oyun çıkarmışlar. Ben, Jordan'ın Eye of The World gibi abartılı bir eserinde dahi böylesine ilginç bir hikayeye rastlamamıştım. Ama şunu hemen söylemem gerekir ki övgülerin büyük bir kısmını, olayları bize sinematik bir gözle yaşatan Glen Dahlgren ve ekibi ile, oyun dünyasına *Unreal* gibi mükemmel bir motoru kazandıran dahi programcılar hak ediyor.

Wheel of Time hiç bir şey yapmasa bile, sadece iyi bir üçüncü parti ekibin *Unreal* motorunu nasıl daha ileri seviyelere taşıdığını ispatlayabilir. *Unreal*'daki hemen her şey burada fazlasıyla mevcut: Büyük ölçekli mimari yapı, 3 Boyutlu pozisyonel ses efektleri, göz alıcı fantastik renkler, parlak yansıyan yüzeyler ve daha fazlası. *Wheel of Time*, doğru teknolojinin yetenekli programcılar elinde nasıl değerlendirildiğinin açık bir ispatı.

Wheel of Time'da, tarz olarak *Hexen* ile büyük benzerlikler olduğu hemen göze çarpıyor. İki oyun da, FRPG'nin en belirgin özelliklerini (olayların anlatımı ve büyüler), First-person shooter görüşü ve savaş şekli ile fantastik bir ortamda birleştiriyor. Senaryodaki tüm olaylar çok mantıklı ve düzenli bir şekilde akıyor ve gerekli ânimasyonlar tam zamanında devreye giriyor. Bu sayede rastgele herhangi bir kötü sürprizle karşılaşmıyorsunuz. Tüm bunlara ek olarak çok yeni bir büyü kontrol mantığı ve orijinal bir takım yaratıklar sayesinde oyunun içeriği çok yüksek bir kaliteyi yakalıyor.



İşte çok sıkı bir yapay zekaya örnek: Bir Minion, bir Trolloc'u öldürüyor ve siz ister onun peşinden koşun, ister ateş edin, sonuçta o istediğini yapıyor.

Oyunun anlatımı oldukça ayrıntılı ama bu ayrıntılara, oyundaki pek çok önemli sürprizi ve heyecan verici değişiklikleri kendiniz bulmanız için değinmeyeceğiz. Oyunun ana konusu yine o bildiğimiz destansı ve fantastik hikayalerden biri; çok eski zamanlarda şeytani bir yaratık yakalanır ve bir zindana hapsedilir ve bu zindanın mühürleri insanoğlunun elindedir (Bir şeyi çok merak ediyorum. Fantazi oyunlarındaki kahramanlar acaba şu yaratıkları kolayca kaçabilecekleri zindanlar yerine çabucak infaz etmeyi ne zaman öğrenecekler!)

Oyunu akışı boyunca pek çok farklı güç bu kayıp mühürlerin peşinde olacak. Sizin oynayacağınız kahraman ise Elayna Sedai adında, White Tower'ın kayıtlarını tutan kendi halinde bir kütüphane görevlisi. Bağlı bulunduğu Aes Sedai manastırı kayıp mühürlerin (seal) ikisini elinde bulunduruyor. Bu manastır kendi içinde yedi ayrı bölüme ayrılmış ve Elayna da Brown Aja adlı kitap kurtlarının oluşturduğu gruba ait. Tabi ki bu yedi gruptan bir tanesi mühürleri ele geçirmek için şeytani güçlerle işbirliği içinde ve hikaye de buradan başlıyor.

Ana tema fantastik bir konu olmasına rağmen olayların işlenişi çok gerçekçi. Bunda en büyük pay sahibi olan etkenler ise senaryodaki döngüler, ilginç karakterler, sürekli devam eden bir aksiyon ve oynayanı çepeçevre saran bir tehlike ortamı.

Elayna kendisi büyü yapabilen bir kahraman değil ama ter'angreal adındaki çok kuvvetli sihirli güçlere sahip bir takım cisimleri kullanarak istediğiniz büyüleri yapabiliyor. Oyundaki tüm bölümlerde pek çok ter'angreal toplayacaksınız ve bunların dağılımı, hiçbir bölümde sizi



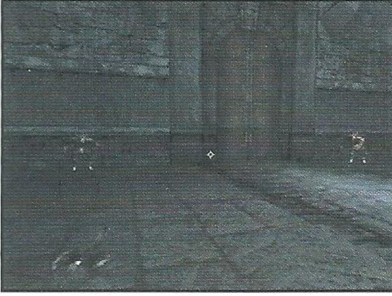
Oyundaki yeni yaratıklar çok etkileyici görünüyor. Ama siz yine de fazla samimi olmayın!

Zaman ÇEMBERİNDEN geçmek

Fantastik bir roman dizisi, bu türün hayranları ile buluşunca yıllar yılı devam eder ve yazarı da, daha birçok cildi dolduracak kadar grotesk hikayeler ile bu seriyi uzatır. Tolkien, dört kitabının kullanılmasının ardından ve bir takım küçük olaylardan sonra oyundan ayrılınca, Katherine Kurtz, David Eddings, John Norman ve bu oyunun yazarı Robert Jordan (gerçek ismi: James Oliver Rigney, Jr.), daha binlerce sayfa sürecek destanlar çıkarmaya devam ettiler. Ancak tabi ki, küçük ve kıllı ayakları olan bir takım insanların bulunduğu bir kozmolojiyi oluşturmak için harcanan çabalar, 6000 sayfalık bir roman yerine, bir bilgisayar oyununda daha etkileyici sonuçlar veriyor.

The Wheel of Time'ın hikayesi ilk olarak The Eye of The World adlı romanla başladı ve bunu yedi adet daha ansiklopedi kalınlığında kitap izledi. 1980'lerde Jordan, gerçekten yetenekli bir yazar olan robert E. Howard'ın "Conan The Barbarian" serisi ile ilgili kötü romanlar yazmakla meşguldü. The Eye of The World ise çok ilgi çekti. Bunda, yayıncı Tor Books'un reklam kampanyası ve Jordan'ın eşinin editör olmasının da büyük payı vardı. Anlatılan ise bildik bir hikaye idi: Bir zamanlar, pek çok yabancının olduğu bir yerde, bir kadın, hikayeler anlatan bir ozan ve herşeyi bilen bir satıcı yaşamaktadır. Bu adam Ghealdan ile devam eden savaşı ve uzaklardaki hayali Dragon'u bilen tek kişidir. Geleceği söylenen kahraman ise tüm dünyaya barış ve huzur getirecektir. V.s v.s...

İyi bir fantastik roman yazarı nadiren bu tarzda yazar. Mervyn Peake ve ER Eddison da buna uygun olarak çok iyi "trilogy" ler yazdılar. Howard'ın yazdığı tüm Conan serisini üç tane ince kitapta toplayabilirsiniz. Ama Piers Anthony'nin, sayıları şu anda yirmi civarında olan Xanth serisindeki romanlarında, Rand'in hayatı ve aşkları hala ilk romandaki kadar sürükleyici olarak devam etmekte.



Trolloc Clan Leaders'ın baltalı saldırısı çok tehlikeli. Ama eğer yeterince çevik olursanız bu tehlikeyi az hasarla savuşturabilirsiniz.



Bu dev yapılı domuz, siz onu seyrederken güç topluyor ve attığı ölümcül büyüler, nereye giderseniz gidin, sizi takip ediyor. Onu avlamanın tek yolu, çabuk sniper saldırıları yapmak.

büyüsüz bırakmayacak şekilde ayarlanmış. Büyüleri kullanma mantığı genel olarak çok etkili ve esnek bir yapıda. Oyundaki büyüler on grupta toplanmış ve hepsine klavyenin 1-0 tuşları arasında kolaylıkla ulaşabiliyorsunuz. Bu on grup arasında ayrıca farklı ter'angreal'ler için dört adet "slot" bulunmakta. Bu sayede, beş ana element'e (hava, su, ateş, toprak ve ruh) bölünmüş toplam kırk farklı büyüyü kullanma şansına sahip oluyorsunuz. Şimdiye kadar hiçbir aksiyon/macera oyununda bu denli özenle hazırlanmış bir büyü sistemi görülmemişti. Oyundaki büyüler genelde saldırı veya savunma amaçlı ama bazı büyüler tuzakları gösterme, mühürlerin yerini bulma ve uzayda hareket etmeyi sağlama gibi bir takım özel fonksiyonlar için kullanılıyor. Mühürlü bir kapının yanında bekleyen bir nöbetçinin diğer taraftan görülebildiği bir "swap places" (yer değiştirme bölgeleri) görününce, nasıl ilerlemeniz gerektiğini kestirmek zor olmayacak.

Büyülerin orijinalliği, çok farklı ve ilginç özelliklere sahip yaratıklarla da desteklenmiş. Minion olarak adlandırılan, tasvir edilmesi zor olan ama yakın mesafede çok hızlı ve öldürücü olan canavarlar ile, "hissedilebilir duman" olarak tarif edebileceğimiz Mashadar Tendrils'ler, söz konusu yaratıkların ilk göze çarpanlarından.

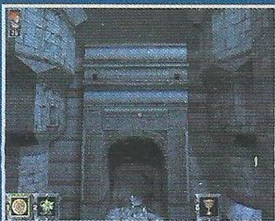
Oyundaki inanılmaz mekanlar gerçekten çok yüksek bir hayal gücünün ürünü, ve oyuna en az senaryo ve aksiyon kadar önemli bir katkısı var. Tüm level'lar mantıklı ve uygun bir hızda ve çok çeşitlilik içeren bir yapıda tasarlanmış. Bazı level'larda az sayıda düşman var, ama karanlık ve gölgelerin içine saklanmış olanlar çok ölümcül kuvvetlere sahip. Bir level ise çok ilginç: Hiç düşman yok! Ama sakın bunu bir kolaylık olarak düşünmeyin çünkü bu level'da geçmeniz gereken bir sürü tuzak ve az sayıda "trap detector" unuz var. Oyunun ortasında bir yerlerde, karanlıklar içinde asılı bulunan bir takım geçitlerden atlayacaksınız. Bazı bölümlerde hareket eden her şeyi öldürecek, bazı bölümlerde ise (White Tower) size yardım edecek olan bir takım arkadaşlarınız olacak. Az sayıda level labirent tipinde oynanıyor ve bazıları da biraz sıkıcı ama bunun yanında yine az sayıda, sadece savaşın olduğu level'lar da mevcut. Oyundaki manzaralar çok etkileyici. Mimari ise tam anlamıyla hayranlık uyandırıcı. Hele bir "City" bölümü var ki inanılmaz! Ben şimdiye kadar böylesine iğrenç bir mekanı dizayn edebilen bir hayal gücüne hiç bir oyunda şahit olmamıştım. Soluk gri yıkıntılarla dolu bir mekan, sürekli yağan yağmur, kasvetli ve karanlık yapılar, aniden yükselen çığlıklar ve şiddet manzaraları, insanın içini ürperten bir atmosferi çok iyi tamamlıyor.

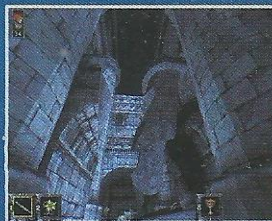
The Wheel of Time, *doğru teknolojinin yetenekli programcılar elinde nasıl değerlendirildiğinin açık bir ispatı.*

Oyunda Multiplayer oynamak bambaşka bir duygu. Citadel, klasik Capture the flag mantığı üzerine kurulmuş bir oyun tarzı ama bu oyunda kendi mühürlerinizi (seal) korurken, karşı tarafınkileri çalmaya çalışıyorsunuz. Bunu başarmak için de kendi bölgenizi "edit" etme şansına sahip olmanız çok orijinal bir yenilik. Kendi Citadel'inizin etrafına askerler yerleştirebilir, tuzaklar ve alarmlar kurabilirsiniz. Ayrıca duvarlar, çukurlar, kayan merdivenler ve mızraklar gibi pek çok ayrıntıyı da lehinizde kullanabilirsiniz ve eğer bunlar da yetmezse her yere askeri birlikler yerleştirebilirsiniz.

Wheel of Time Single-player olarak alışılmışın dışında ve sürükleyici bir aksiyon/adventure. Shooter fanatikleri bu oyundaki puzzle'ları sıkıcı ve yavaş bulabilirler, ama Multiplayer modundaki aksiyon, heyecan ve strateji, en sıkı Shooter oyuncusunu bile şaşırtacak kapasitede. *Unreal* motorunun neler başarabileceğinin en son ve en iyi örneğini görmek istiyorsanız bu oyunu kaçırmayın.

Korkunun Mimarisi





Buradaki resimlerde Wheel of Time'daki etkileyici mimarinin örneklerini görüyorsunuz. Soluk ve gri renkli şehirden, White Tower'in zenginliğine kadar pek çok farklı mekan bulunmakta. Manzaraların gözlerinizi almasına asla izin vermeyin, çünkü bu sırada ölebilirsiniz!



PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%90

ARTILAR: Sürükleyici atmosfer; çok iyi tasarlanmış savaş ve büyü sistemi; süper multiplayer özellikleri.

EKSİLER: Bazı bölümlerde yapay zeka aşırı derecede güçlü.

SONUÇ: Heyecanlı aksiyon, iyi senaryo ve etkileyici manzaraların mükemmel karışımı.

F.A. Football Manager 2000

TÜRÜ: Futbol menejerliği **ÜRETİCİ:** : EA Sports **YAYINCI:** Electronic Arts, 001 (800) 242-2452, *www.easports.com* **İTHALATÇİ FİRMA:** Aral İthalat, (0212) 659 26 73 **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 4MB Direct 3D uyumlu kart, 300 MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, Voodoo2 ve üzeri 3D kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, TCP/IP, Maksimum oyuncu sayısı: 8

EA Sports yepyeni bir futbol oyunu ile karşımızda. Ama bu sefer masa başında terleyeceksiniz!

Bir futbol fanatiği olarak her zaman, o hayranı olduğum trilyonluk klüplerden birinin yöneticisi olmak nasıl bir duygudur diye hayal etmişimdir. Biz futbol meraklıları, her hafta heyecanla tuttuğumuz takımın maçlarını seyretmek için can atarken, geri planda ne tür hazırlıkların, ne tür stratejilerin yapıldığı ile pek ilgili değilizdir, çünkü sahadaki gösteri her şeyden önemlidir.

Ama EA Sports bunu fark etmiş olacak ki, içinde futbol ateşi hiç sönmeyen fanatikler için futbolu her yönüyle "yaşamayı" sağlayacak bir menejerlik oyunu ile karşımızda.

Menejerlik oyunları arasında haklı bir yere sahip olan *Championship Manager* ve *Premier Manager* serilerinin bir bakıma geliştirilmiş karışımı görünümünde olan *F.A. Premier League Football Manager 2000* (kısaca *FM2000*), bu türün meraklıları için oldukça ilginç yenilikler içeriyor. Bir menejerlik oyununda olması gereken pek çok önemli ayrıntının (stadın geliştirilmesi, bilet fiyatları, promosyonlar, medya ile ilişkiler v.s.) yanısıra, şimdiye kadar hiçbir menejerlik oyununun ulaşamadığı kalitedeki 3D grafikleri ile *FM2000*, çok ilginç bir oyun düzenine sahip. Özellikle son yıllarda pek çok ülkenin futbola ilgi göstermesi ile Avrupa takımlarının daha fazla ilgi odağı olduğunu düşünen EA Sports, tüm Avrupa'yı kapsamak yerine sadece belli başlı ülkelerin liglerini tercih ederek bize "kaliteyi yönetme" şansını veriyor. *FM2000*'de, İngiltere (Premiership ve ulusal lig), Almanya, Hollanda, Fransa, İskoçya, İtalya ve İspanya gibi yedi futbol devi Avrupa ülkesinin takımlarını yöneteceksiniz. Bu ülkelerdeki birinci lig takımlarının yanısıra (örneğin Almanya'daki 1. ve 2. Bundesliga), isterseniz daha alt liglerde mücadele eden takımların da başına geçebilirsiniz.

Seçtiğiniz kulübü yönetmek için kullanacağınız arabirim son derece ayrıntılı. Takımınızın kadrosunu gördüğünüz ekranda ilk onbir, yedekler ve rezervdeki oyuncularınızın tümünü bir arada görebilirsiniz. Sağ bölümde yer alan otomatik menüde ise, ekranlar arasında geçiş yaparak, klübün finansal durumunu gösteren bölümden, transfer bilgilerini gösteren menüye kadar oyunun neredeyse tamamına hakim olabileceğiniz bölümlere ulaşıyorsunuz. Kategorilerden birisine tıkladığınızda (örneğin: Coaching), önünüze gelen seçeneklerden, takım kadrosu, formasyon ve kişisel talimatlar gibi seçeneklere erişebilirsiniz. Ancak ne var ki ayrıntılı olması ile övdüğüm bu arabirimde de bazı kusurlar var ve bunların en göze çarpanı da, bir menejerlik simulasyonu için çok şatafatlı sayılabilecek olan menü dizaynı. Açılıp kapanan pencereler, parlak renkler ve gereksiz ses efektleri bir süre sonra oynayan üzerinde yorucu bir etki yapıyor. Oysaki *Championship Manager* serisindeki akılcı ve düzenli bir menü sistemi bu oyun için çok daha iyi olabilirdi.

FM2000, oyunun en önemli birimleri olan futbolcular için çok ayrıntılı bir performans yönetim istatistiği sunuyor. Takım menejeri olarak siz, oynattığınız futbolcunuzun bulunduğu mevkideki performansını 0-100 arası bir değerle görebilme şansına sahipsiniz. Eğer bir futbolcunuz asıl oynaması gereken mevkisinde oynuyorsa performansı herhangi bir düşüş göstermeyecektir. Bu özellik, menejerlik oyununun aslında en önemli özelliklerinden birisi. Çünkü hiç bir futbolcunuzu rastgele yerleştirmek gibi bir kumar oynayamıyorsunuz. Ayrıca oyunun bir özelliği olarak da, yanlış yerde oynayan oyuncunuzun bulunduğu mevkide kırmızı bir uyarı işareti görüyorsunuz ve o bölgedeki futbolcunuzu daha uygun bir mevkiye yerleştirip performans kaybını önleyebiliyorsunuz (Bunun ispatını görmek isteyenler Brian Laudrup'u libero oynatabilirler!). Bu sayede bir menejer "skill" kolonuna bakarak takımın genel performansı hakkında çok



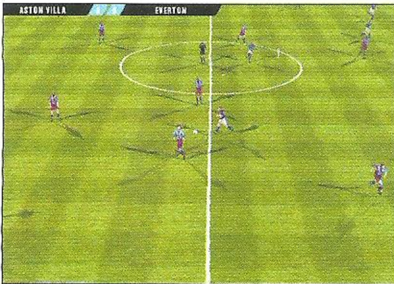
Topa kafa uzatırken size nasıl faul yapıldığını görmek istermisiniz? Replay özelliği bunu sağlıyor.



Aaaa gene gol yedik! Bu kalecinin suyu iyice ısınmaya başladı artık.

çabuk bilgi sahibi olabilir. Oyunun en can alıcı özelliklerinden biri olan taktik değişiklikleri için EA işinizi kolaylaştıran bir sistem kullanmış: Tıpkı *Fifa* serisindeki gibi çalışan, "formation hotkey" bu oyunda da kullanılmış. Bu sayede taktikleri oyunun gidişatına göre anında değiştirebiliyorsunuz ve bu çok önemli bir özellik. Ama aynı kolaylık oyuncu değiştirmede geçerli değil. Oyuncu değiştirme sırasında taktik ekranı, tüm oyuncuları bulundukları mevkilerdeki "slot" larda donduruyor ve "Formation" düğmesi ile yapacağınız bir değişiklikte çoğu zaman futbolcular bulundukları pozisyonun dışına çıkıyorlar. Bu durumda her futbolcunun mevki kutusuna sağ tıklayarak oynayacağı uygun mevkiyi kendiniz bulmak zorunda kalıyorsunuz.

FM2000 de iyi bir yönetici olabilmek için gerekli şeylerden birisi de iyi bir futbolcu avcısı olmak. Transfer sezonlarını iyi takip etmek, işinize yaramayacağını düşündüğünüz futbolcularınızı uygun bir fiyata satmak, adamlarınıza, alacağınız oyuncuyu araştırtmak, oyuncunun fiziki özelliklerini çok iyi tanımak ve kendi takımınızda gerçekten hangi mevkiye futbolcu gerekli olduğunu dikkatlice araştırmak gibi pek çok zor işin üstesinden gelmelisiniz. Ama her şey bununla bitmiyor. Kulübünüze para kazandıracak bir takım faaliyetlerde bulunmazsanız, salt oyuncu satışı ve bilet paralarından elde edilen gelirle transfer ücretlerini karşılayamayabilirsiniz. Hele ki adı sanı duyulmamış bir futbolcunun fiyatı 14 milyon dolar olabiliyorken (oyunun bug'larından birisi!). Her futbolcunun sahip olduğu değerler, 1-30 arası değişiyor, bu değerler "player statistics" ekranında görünüyor ve bir futbolcunun her şeyini anlatıyor. Çok isteyerek ama araştırmadan aldığınız bir futbolcunun gücünün 3, hızının 1 olduğunu görmek herhalde hiç hoş olmayacaktır. Buradan şunu çok açık anlayabiliyoruz ki *FM2000*, oyunda geçen hemen her şeyle bizzat sizin ilgilenmenizi istiyor. Yanınızda çalışan tüm teknik ve idari kadro 5 yıldızlık bir yeteneğe sahip olsalar bile, her birinin, sizin kararlarınız olmadan yapabilecekleri şeyler son derece kısıtlı ve bu durum oyunun kitapçığında da açıkça belirtilmiş. Yani oyunda hiçbir şekilde AI ile kumar oynama şansına sahip değilsiniz. *FM2000*'in bu özelliği, şimdiye kadar hiç gerekli görülmemiş bir menejerlik yeteneği ve hırsı gerektiriyor.



Maçı naklen izleyerek daha etkili kararlar verebilirsiniz. Ama yapay zeka başarısız olduğundan zaten çok sizi zorlamayacak.

Eskiden futbol menejerliği oyunları oynarken (Commodore 64 zamanlarına kadar uzanıyor!): Acaba ne zaman bu yazı ve rakamlarla boğuşmamızın sahadaki yansımalarını görebileceğiz? Diye bir soru mutlaka aklınıza gelmiştir. Zaman içinde bir takım oyunlar bunu gerçekleştirmeye çalıştı, ama yine "en son en iyidir" fikri doğrulandı ve *FM2000* şu anda menejerlik oyunları arasındaki en iyi grafiklere sahip oyun olarak karşımıza çıktı. *F.A. Premier League Stars motoru* (*Fifa 2000*'in motoru yetiştirilemedi) kullanılarak yapılan 3D grafiklerde yaptığınız tüm plan ve çalışmaların sahada nasıl yansıdığını görme şansına sahipsiniz. 3D maçları seyredebileceğiniz üç ayrı mod var: Fast mode, fast mode with highlights ve full match view. Fast mode'da pozisyonları kısa kısa görebilirsiniz. Fast mode with highlights'da ise oyunun önemli anları bazı animasyonlarla destekleniyor. Full match view'de ise tüm maçı seyretme şansına sahipsiniz. Evet, bunları okumak size heyecan veriyor olabilir ama bir şeyi açıkça söylemeliyim ki böyle bir oyunda EA'den çok daha iyi bir 3D dizaynı ve mantığı beklerdim. Sahadaki oynanan oyunun futbol olduğunu ayırd etmeniz oldukça zor çünkü bilgisayar kelimenin tam anlamıyla "kafasına göre takılıyor". Futbolcular cansız ve isteksiz olarak oradan oraya bilinçsizce koşuşturuyor. Taktik ve becerinin hiçbir şekilde görülemediği, tamamen tesadüf eseriymiş gibi atılan goller de cabası. Grafiklerin güzel olması, en az o derece güzel bir grafik yapay zeka seviyesi ile donatılmayınca ortaya istenmeyen bir takım sonuçların çıkmasını engelleyemiyor. Ben çoğu zaman hakemin, bir futbolcumun arkadan sert bir müdahale ile yere indirildiği pozisyonlarda benim futbolcuma sarı kart gösterdiğine şahit oldum. Ayrıca yakın mesafeden atılan bazı gollerin sonrasında birdenbire frikik atışı görüntülerinin girmesi de biraz garip doğrusu. Oyundaki ses efektleri de bildiğimiz *Fifa* serisindekilere çok benziyor ama grafik ortamı kontrol eden yapay zeka (diğer yapay zekaya lafımız yok!) daki kusurlar sebebi ile oyuna pek de pozitif bir katkı yaptığı da söylenemez.

Tamamen bir data-base'e bağımlı olan futbol menejerliği oyunlarına *FM2000* ile gelen bu grafik etkiler, şu an için sadece küçük bir değişikliğin heyecanından başka bir artıya sahip değil. EA gibi sektörün devi durumundaki bir firma, en azından oyunun planlama kısmındaki gösterdiği özeni, maçların aksiyonunu yöneten yapay zekaya da göstermiş olsaydı *FM2000* tartışmasız en iyi futbol menejerlik oyunu olabilirdi. Ama bu kusurları ile de *FM2000*, tüm futbol menejerlik oyunları meraklılarını uzun bir süre kendine bağlayacak.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Çok iyi 3D grafikler, ayrıntılı arabirim.

EKSİLER: Yapay zeka yeterince iyi değil, buglar var.

SONUÇ: Grafiklerin güzel görünmesi zayıf yapay zekayı kapatmıyor. Genede iyi zaman geçirebilirsiniz.

%72

Carnivores 2

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Action Forms **YAYINCI:** Wizard Works, 001 (425) 398-3051, *www.wizworks.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 200MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Yeni bir dinozor avlama oyununa gerçekten ihtiyacımız var mı? Wizard Works'e göre, evet var!

Carnivores'ın ilk bölümünün hikayesini bilmeyenlere önce kısa bir özet yapalım: DinoHunt adında bir şirket evrenin bir yerlerinde içinde yalnızca dinozorların bulunduğu bir gezegen keşfeder. Tesadüf bu ya, dünyada da dinozor avlamak isteyen pek çok zengin maceraperest bulunmakta ve "dinozorsuzluktan" yakınmaktadır. Tabii ki DinoHunt bu güzel fırsattan yararlanır ve bu maceraperestleri büyük paralar karşılığında bu dinozor dolu gezegene götürür. Siz de bu grup içinde yer almakta ve hayatınızın avını yapmak üzere bu tehlikelerle dolu dünyaya dalmak için sabırsızlanmaktasınız.

İlk başta şunu hemen söylemeliyim ki bu oyun gerçekten gözalıcı! Genel manzara ve geniş alan dizaynlarına resim yapılıyormuşcasına özen gösterilmiş ve böylece gerçeğe çok yakın bir orman modellemesi oluşturulmuş. Ayrıca vahşi doğa ortamı gerek sesler gerekse yaratıkların hareketlerinin doğallığı sayesinde çok iyi canlandırılmış, öyle ki etraftaki dinozorların sizi farkedene kadar sergiledikleri manzara sanki bir filmden alıntıymış gibi gelebilir (dinozorların yiyecek aramaları, Brontozor'ların sahildeki bitkileri yemeleri, toprağı eşelemeleri v.s.). Ama oyun tabi ki böyle sürüp gitmiyor ve bir süre sonra ağaçların üzerinde uçuşan, tepelerden aşağı koşturan ve vahşi sesler çıkaran pek çok türde yaratıkla haşı neşir oluyorsunuz.. Evet, bunlar ilk bakışta göze çarpan grafik özellikler peki ya oyun özellikleri?

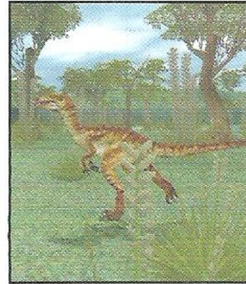


Sakın beslemeye kalkmayın! Bu yaratık gerçekten ısırıyor!



Herbivorelerin o kadar da savunmasız olmadığını bu ufaklık size birazdan anlatacak!

Tüm diğer avcılık oyunları gibi *Carnivores 2*' de de av için bir süre beklemek zorundasınız. Oyunun başlarında önce güçsüz Herbivore'leri öldürüyorsunuz. Bunlar ısınmak için yeterince kolay hedefler ama sonraki bölümde ölümcül tehlikelerle karşılaşmaya başlıyorsunuz. Raptor'ları (veya uçan yaratıkları) avlayacağınız bu bölüm Carnivores 2' nin ilk çarpıcı bölümü. Bir raptoru önce karşıdan gelirken görüyor sonra da ruhunuzun yavaş yavaş yukarı doğru çıktığını hissediyorsunuz, çünkü raptorlar o kadar hızlı ki anında arkanızdan dolanıp üstünüze atlıyor. Sonraki seviyelerde ise T-Rex' lerle karşılaşıyorsunuz ve onları öldürmenin tek yolu gözlerine ateş etmek (gerçekçi değil mi?). Kullanacağınız silahlar ise, tabanca, av tüfeği, çifte, arbalet, standart tüfek ve dürbünlü tüfek gibi pek çok avcılık oyununda kullanılan silahlar. Gerçeğe göre düşünürsek, hem gelecekte geçen hem de dev tarih öncesi yaratıkların cirit attığı böyle bir dünyada, yirminci yüzyılın kısıtlı ve ilkel silahlarına mahkum olan bir avcının ne kadar başarılı olabileceği tartışılır.



Bir raptor bu kadar yakındayken silahınız hazır olsa iyi olur.

Oyunda hedefinize en iyi atışı yapabilmek için en uygun zamanı beklemeyi öğrenmek zorundasınız. Ama ne var ki oyundaki tüm dinozorlar sizden hızlı koştuğu için can alıcı isabeti kaydetmek pek de kolay değil. Ancak hem koşar hem de "strafe" yaparsanız (sağa sola kayma), bir şekilde bu işin üstesinden gelebilirsiniz. Fakat oyundaki yükseltilerle başınız biraz ağrıyabilir, çünkü karakteriniz hangi tepelere tırmanıp hangilerine tırmanamayacağına kolay kolay karar veremiyor. Bunu çözmenin yolu da tırmanırken sürekli zıplama tuşuna basmak. Böylece normalde tırmanamayacağınız dağlara bile tırmanabilirsiniz. Ayrıca yan yan koşmak bazen düz koşmaktan çok daha hızlı olabiliyor.

Oyundaki 3D motoru ve kontroller ile ilgili bir takım kusurları saymazsak, *Carnivores 2* bize avcılık oyunlarını tekrar sevdirebilir çünkü gerçekten pek çok ilgi çekici özelliği bir arada bulunduruyor. Ben bu oyunu oynarken çoğu zaman oyunun sürükleyiciliğine kapılıp "bir tane daha vurmalıyım " diyerek devam edip T-Rex'leri avlama bölümüne kadar soluksuz geldim ve bu sırada Raptor'lerin ölümcül yapay zekayı karşısında da sık sık şapka çıkardım ve sonuçta hem avlanıp hem de avlayarak kendimi gerçekten bir av ortamında hissettim. Avcılık oyunu meraklılarının *Carnivores 2*' yi kaçırmayacaklarını düşünüyorum çünkü bu oyunda daha önceki sıkıcı "geyik" avlarında yaşayamadıkları heyecanı ve aksiyonu yaşayabilecekler.

PC GAMER SON KARAR

%60

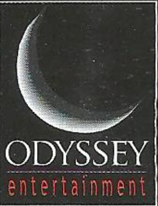
ARTILAR: Güzel grafikler, etkileyici atmosfer, farklı bir avcılık tarzı.

EKSİLER: Bazı kesilme ve duraklamalar; sebepsiz yavaşlamalar; karakterdeki kontrol kusurları.

SONUÇ: Piyasadaki iyi avcılık oyunlarından birisi.

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

THEOCRACY



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40
Faks: (0212) 219 00 85

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Philos laboratories

MART'TA Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında

Revenant

TÜRÜ: RPG **ÜRETİCİ:** Cinematics **YAYINCI:** Eidos Interactive, *www.eidos.com* **İTHALATÇI:** : Ersan Games, 0 (212) 290 24 90 **GEREKENLER:** Pentium II 233, 64MB RAM, 401 MB hard disk alanı, 32X CD-ROM sürücü, Windows uyumlu ses kartı. **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 128 MB RAM, 48X CD-ROM sürücü **MULTIPLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP, IPX, Seri ücretsiz internet server'ı, *www.mplayer.com.*

Diablo'nun açtığı yolda ilerlemeye çalışan bir oyun daha. Zevkli olsa da tıpkı daha öncekiler gibi Diablo'nun ne derece zamanının ilerisinde olduğunu hatırlatırlatmaktan fazla birşey yapmıyor.

Bu diyarlardan *Diablo* adında bir oyun geçti; bu oyun öylesine mükemmel öylesine zekice hazırlanmıştı ki yepyeni bir akım başlattı ve son üç sene içerisinde *Diablo* sevenlere hitab ettiğini, Diablo benzeri olduğunu ve hatta düpedüz *Diablo* kopyası olduğunu söyleyen oyunlar birbiri ardına piyasaya dökülmeye başladı. Ne var ki bu oyunların istisnasız hepsi kötü kopyalar ve başarısız denemeler olmaktan öteye gidemediler. Bu furyanın son adımı ise *Revenant.* Ancak yapımcılarının hakkını yemeyelim zira özellikle bir *Diablo* kopyası yapmadıklarını ancak oyunun *Diablo* seven kitleye hitab edeceğinin farkında olduklarını açıkça söylüyorlar (Çevir kazı yanmasın!). Nitekim oyunu *Diablo*'dan ayıran gerçekten farklı bazı yönleri bulunuyor.

İlk olarak oyunun hikayesinden söz edelim. İşin gerçeği hikaye kısmı oldukça iyi kotarılmış ve bu tip oyunlarda bulunan kimi akıl dışılıklara da bir açıklama getirecek temele sahip. Hikayemiz kısaca şöyle: Ahkuillon adasında bulunan küçük bir ülkenin başı son zamanlarda derttedir. Adada bir zaman önce peydah olan gizemli bir tarikat her yere korku salmaktadır ve bu korku nedensiz değildir. Savaşçı rahip ve büyücülerin oluşturduğu bu tarikat insanları kaçırmakta ve kendilerine bağlı bilinçsiz köleler haline getirmektedir. Adada kimse güvende değildir. Şehrin dışında bulunan orman birbirinden korkunç yaratıklar ve iblislerle doludur. Son olarak lordun biricik kızının tarikat tarafından kaçırılması işleri daha da karıştırmış güvensizliği daha da pekitirmiştir. Ormanı ve tarikatı temizlemeye kalkışan hiç kimse sağ dönmemektedir. Tarikatın şehri elegeçirmesi sadece onların isteğine kalmıştır ve bu olasılıkta her an gerçekleşmek üzeredir. İşte tam bu noktada lord danışmanı olan büyücünün tavsiyesine uyar (aslında lordun canı kızı kaçırılınca yanmış bu büyücü de ne gariptirki tam tehlikenin belirdiği zamanda ortaya çıkmıştır) ve büyücünün geçmişte yaşamış ve şimdi cehennemin derinliklerinde acı çekmekte olan büyük bir savaşçıyı yeniden hayata döndürmesine izin verir (bu savaşçıda tabii ki biz oluyoruz). Hayata dönen savaşçı hiç bir şey hatırlamamaktadır. Adını dahi hatırlamayan bu savaşçının yeteneklerini yeniden kazanması ve asıl savaşa hazırlanması için ilk olarak bir yandan şehrin dışındaki gerçek dünyada dövüşerek, bir yandan da şehirdeki kılıç ustası Jong'dan dersler alarak yeteneklerini geri kazanması gerekemektedir. *Diablo*'dan, *Baldurs Gate*'e ve hatta meraklılarının kendi aralarında oynadıkları tüm FRP'lerde kahramanlar ağzı süt kokan, küçük kılıçları zor kaldıran, en basit büyüyü bile tüm Mana'sını harcama pahasına yapan acemilerken birkaç maceraya girerler ve asgari dünya ölçütlerine göre yüz gün içinde yenilmez savaşçılar, muazzam büyücüler olurlar. Nasıl düşünürseniz düşünün yıllar boyu çalışma isteyen bu yetenekler nasıl olur da bir kaç ayda kazanılır anlamak mümkün değil. Dahası zeka gibi bir özellik nasıl deneyim artınca artabilir orasıda bir muamma. İşte *Revenant*'ın hikayesinin temelini oluşturan ölümden dönen kahraman tüm bunlara (ölümden dönmenin mümkün olduğu ön kabulüyle) mantıklı açıklamalar getiriyor. Hikayenin yetkinliği bununla da sınırlı değil kahramanımız hikaye ilerledikçe geçmiş hayatının izlerini buluyor ve geçmişteki yaşamının bugünle garip bir şekilde birleştiğini ve kaderinin henüz tam olarak belirlenmediğini görüyor. Oyuna heyecan katan bu hikayenin ayrıntılarını anlatırsam oyun zevkinizden çok şey çalmış olacağımdan o yüzden burada duruyorum.

Oyunun grafiklerine gelince. Grafikler önceden render edilmiş harita üzerine 3 boyutlu karakterlerin yerleştirilmesi ile hazırlanmış Karakterlerin modellerindeki poligon sayısı gayet tatmin edici. Tüm canavarlar ve diğer yaratıklar gayet güzel modellenmiş. Ana karakterimiz olan Locke'un hareketleri



İşte size canlı olarak summoning büyüsü. Dünyaya yeniden böyle getiriliyoruz.


Bu aletin üzerinde bir şişeyi kullanınca arkanızda mantarlardan bir köprü oluşturabiliyorsunuz. İlginç bir bilmece.

motion capture teknolojisiyle yaratılmış ve son derece başarılı. Özellikle kılıcıyla birlikte tekmelerini ve yumruklarını konuşturduğu hareket kombinasyonları göze son derece hoş görünüyor. Büyüler ve diğer efektler güçlü bir 3D kartınız olduğu taktirde gayet göz alıcı. Ancak her kılıç darbesinde ortaya çıkan parıltılar ışıklar vs, oyunun havasından çok şey götürüyor ve *Revenant*'ı bir eski konsol oyunlarından daha çok bir arcade oyununa yaklaştırıyorlar. Ayrıca grafikler de bir karışıklıkta göze çarpıyor. Bir birinden zor ayrılan ve genelde aynı renklerin kullanıldığı arka planlarda (örneğin mağara bölümünde) girişler, çıkışlar, merdivenler, yaratıklar vs hepsi birbirine girebiliyor ki bu da oyunda ihtiyacınız olan yerlere gidebilmeniz için uzun süre aranmanız, sinir bozukluğu ve zaman kaybı demek. Tam hızınızı almış giderken, bu kadar saçma bir sebepten dolayı ilerleyemediğiniz için bir anda oyundan nefret etmeye başlıyorsunuz.

Oyundaki ilerleme mantığı ise tam arcade oyunlarına özgü. Belli bir bölüme giriyorsunuz bu bölümü temizledikten sonra bölüm canavarıyla yüzleşmek zorunda kalıyorsunuz. *Diablo*'daki gibi daha sonraki bölümlere geçip level atladıktan sonra onları ziyaret etme şansınız yok. Oyundaki silahlarda aynı şekilde; oyunda belli bir aşamaya geldiğinizde güçlü bir silah ele geçiriyor ya da satın alıyorsunuz dolayısıyla ortada sizin seçim yapmanızı gerektirecek hiçbir durum yok. Yani güçlü silahlar almak için para biriktirip, sonrada hevesle silah dükkanına uğrayıp istedikleriniz aldıktan sonra hızla Dungeon'lara koşturup, zevkle düşmanlarınızı ezemiyorsunuz. Ama yeni çıkan silahları almakta biraz geç kalınca karşınıza çıkan düşmanlar sizi zorlamaya başlıyor. Yani oyun düşmanlarınız lehinde ilerliyor diyebiliriz. Artifact'ler ise gayet saçma tasarlanmış gerçek anlamda oyuna hiçbir renk katmıyorlar. En garip (ve saçma) olaylardan biri ise bir çeşit yüzüğün sadece sağ diğerininde sadece sol ele takılması. Bence *Revenant*'ta ki en korkunç yön ise buglarla dolu alması. Adım başı bir bug yüzünden başınız belaya giriyor. Sık sık taşlar ya da otlar arasında sıkışıyorsunuz. Oyun yüklenirken takılıyor; hatta bu takılmalar o kadar ileri gidiyorki kaydettiğimiz bir oyunu oynamak için makinanızı 5 defa resetlemek zorunda kalabiliyorsunuz. Ayrıca başka can sıkıcı bir özellikte konuşmalarla ilgili. Karakterlerle iletişime geçebiliyorsunuz ve sonrada geçtiğinize pişman oluyorsunuz. Çünkü çok uzun cümleler kuruyorlar, hep aynı şeyleri söylüyorlar (Oyunun kilit noktasındaki karakterlerde bile bu genellikle böyle) ve sizi yönlendirmek yerine bazen sudan çıkmış balık gibi ortada bırakıyorlar. Şükürler olsun ki bu konuşmaları boşluk tuşuyla hızlı hızlı geçebiliyorsunuz. Ama bu arada içinizdeki tüm kesip biçme hırsı eriyip gidiyor.



Pardon, galiba bir rahatsızlığınız var! Çok solgun görünüyorsunuz.



Bu ünlü Jong usta. Size level atladıkça yeni numaralar öğretecek. Ara sıra ziyaret etmeyi unutmayın.

Karakterler deyince onlara değinmeden geçmek olmaz tabii. Oyuna ilk başladığınızda bulunduğunuz ortam bir ortaçağ kalesini andırıyor. Ama şehirde eğitim aldığınız usta Jong bir Çinli! Dışarıda ise büyücüler, hırsızlar savaşçılar, şövalyeler ve geleneksel (orc, kobold gibi) yaratıklar ile karşılaşmayı umarken karşınıza ninjalar, savaşçı rahipler vs çıkıyor. Bir anda şaşırıyorsunuz ve kafanız karışıyor. İki farklı dünyayı ve kültürü bu kadar "zorla" birbirinin içine sokmaya çalışan başka bir oyunla daha önce karşılaşmamışsınızdır. Göze batan bir hata.

Revenant'ın en büyük başarısı ise büyü özelliğinde ortaya çıkıyor. Büyüleri yapmak için Tasliman denen özel taşlara ihtiyacınız var. Bu taşları çeşitli kombinasyonlarda bir araya getirince bir büyü elde etmiş oluyorsunuz. Bu gerçekten iyi bir yaklaşım. Büyü efektleride gerçekten dikkate değer. Ayrıca ses efektleri gayet başarılı. Zayıf yaratıklar çok komik sesler çıkarırken güçlü olanların ayak seslerinden bile güçlerini hissedebiliyorsunuz.

Tüm bu artılar ve eksiler göz önüne alındığında *Revenant* insanda bir tatmınsizlik hissi uyandırıyor.



Bu şampiyonu ellerimizle yenmeden mağaralara giremiyoruz.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%71

ARTILAR: Güzel grafikler; iyi senaryo; değişik büyü sistemi

EKSİLER: Bug dolu; kontroller sorunlu; arcade türü ilerleyiş.

SONUÇ: Diablo 2 gelene dek vakit öldürmekte kullanılabilir.

Odium

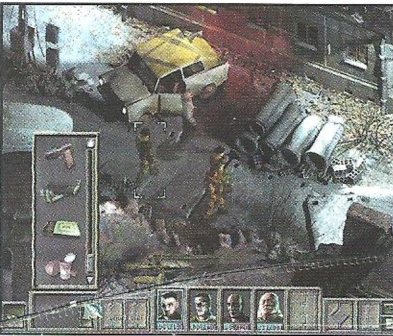
TÜRÜ: RPG **ÜRETİCİ:** Monalith **YAYINCI:** Interplay *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, SVGA Ekran Kartı, 50MB hard disk alanı, 4XCD ROM sürücü, 16MB RAM, DirectX 6.0 **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 3D graŞk hızlandırıcı, 300MB hard disk alanı, 4X CD ROM sürücü, 16MB RAM, DirectX 6.0 **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Çok güzel grafikleri, müzikleri ve başarılı arayüzü geçtikten sonra acı başlıyor. Odium bekleneni veremiyor.

Yakın gelecekte Rusya'da bir askeri kompleks bombalanarak yerle bir edilir. Bir grup NATO askeri bu olayı araştırmak üzere bölgeye gönderilir fakat onlardan bir haber alınamaz. İşte bu nokta da devreye siz giriyorsunuz. Kayıp askerleri bulmak için gönderilen ekibin başı olan Cole Sullivan'ı ve onun iki adamı yönetiyorsunuz. Sessiz sakin şehri gezerken kısa bir süre sonra kendinizi savaşmak zorunda kalacağınız "garip" yaratıkların ortasında bulacaksınız.

Oyunun hakkındaki ilk izlenimler hepimize *X-Com, Fallout* ve *Jagged Allience* oyunlarının karışımı olan çok iddalı bir RPG/Adventure'ın geldiğini gösteriyordu. Bu oyunların üçüde çok büyük hitlerdi ve en çok satan oyunlar listesinde her zaman önlerde yer almıştı. Diğer önemli bir nokta da bu üç oyununda hayranları aynı kitleydi; yani birini seven diğer ikisini de seviyordu. Bu durumda *Odium*'un bu ve bunlar gibi oyunlardan örnek alıp hayranları tatmin edebilecek önemli bir avantajı vardı. Ayrıca hedef kitlesi de hazırdı.

Oyunun henüz geliştirme sürecinde bu kadar artısı vardı ve Monolith bununla da yetinmeyip oyuna önemli bazı özellikler de katmıştı. DirectX 6.0 ve yazılım desteği ile herhangi bir 3D hızlandırıcı kartı gerektirmeyen oyununda 40 çeşit inanılmaz ayrıntılı modellenmiş yaratık türü ve NPC bulunuyor. 800 ila 2000 poligondan oluşturulmuş bu yaratıkların sadece grafikleri muhteşem değil ayrıca animasyonları da çok etkileyici. Arkaplanlar usta işi detaylar, atmosferi başarıyla yaratan çizimlerle hemen hemen tüm oyuncuları etkileyecek kadar başarılı.



"Üzerine git ve klikle" basit mantığındaki arayüz klavyeyi oyunda adeta gereksiz kılıyor.

Ayrıca oyunun arayüzü de çok başarılı. Inventory'nizden savaş ekranlarına kadar her alanda klavyenizi kullanma ihtiyacını hemen hemen hiç duymuyorsunuz, mouse kontrolleri yeterli oluyor.

İşte bu da *Odium* için söylenebilecek son iyi şeydi. Güzel grafikleri ve başarılı arayüzü geçtikten sonra acı başlıyor. Herşeyden önce oyunun başarılı olmaya aday konusu sadece karakterleriniz tarafından konuşma şeklinde anlatılıyor. Eğer diyaloglar güzel yazılmış ve başarıyla seslendirilmiş olsalar bu gene kabul edilebilir olacaktı ama ne yazık ki kısa bir süre uzun konuşmalar sıkıcı olmaya başlıyor. Ayrıca karakterlerin özel eğitimli birer NATO askeri olduğunu göz önüne alınca; yaratıklarla karşılaştıklarında gösterdikleri ani korku ve panik efektleri biraz garip kaçıyor. Üstelik az önce kekeleyen asker iki dakika sonra son derece başarılı bir şekilde savaşmaya başlıyor.

Oyuna bir adventure havası da verilmeye çalışılmış fakat sizi zorlayabilecek herhangi bir bulmaca yok. Arka planda mouse üzerine gelince aktif olan alanlar var ve tek yapmanız gereken oraya kliklemek. Inventory'nize eklediğiniz her hangi bir obje yeri gelince otomatik olarak kullanılıyor, kafa yormanıza gerek olacak bir durum yaratmıyor. Bazı bölgelere girebilmek için özel aletler bulmanız gerekiyor ama mouse'la ekranı taradığınızda aradığınız (ya da aramadığınız) gerekli objeyi buluyorsunuz.

Oyunun temel olarak iki modu var; etrafı gezdiğiniz adventure modu ve yaratıkları temizlediğiniz savaş modu. Oyun düzlemsel bir şekilde ilerlediği için pek bir tercih imkanınız yok (ben kendi adıma bu nokta da oyunu *Fallout*'a benzetmekten vazgeçtim). Önce bir alanı geziyor ve almanız gerekenleri topluyorsunuz sonra özel bir noktaya girdiğinizde birden yükleme ekranı karşınıza çıkıyor, karakterleriniz durumu yorumluyor ve savaş başlıyor.

Savaş konusu da bazı rahatsızlıklar içeren bir diğer nokta. Seçebileceğiniz pek çok değişik ve eğlenceli silah var fakat hepsinin garip menzilleri var. Örneğin elinizde bir tabanca varken sadece



Flame-thrower gibi heyecan verici silahlar ve efektleri bile belli bir yerden sonra oyundan kopmanızı engelleyemiyor.

dört yöne ateş edebiliyorsunuz; ileri-geri ve sağa sola. Yanınızdaki korku saçan yaratık eğer tam bu doğrultulardan birinde değilse onu vurmanız imkansız. Tam dibinizde fakat çaprazınızda kalıyorsa ona sadece bakmakla yetiniyorsunuz. Vurabilecek açıya gelmek için hareket etmeniz gerekiyor ama bununla ilgili sorun ise sınırlı hareket puanınız olması.

Savaşlarla ilgili bir sorun daha var. Diyelimki silahların atış doğrultularını bir şekilde hallettiniz ve ateş edeceksiniz. Bu sefer de silahla yukarı-aşağı nişan alamama sorunuyla karşılaşıyorsunuz. Tam önünüzde ancak bir fare büyüklüğünde bir yaratık var diyelim ve siz onun hemen arkasındaki üç metrelik yaratığı vurmak istiyorsunuz. Fakat ne yazık ki aralarındaki iki buçuk metrelik boy farkını kullanarak üzerinden ateş edemiyorsunuz. Yanından geçip tekrar ona nişan almalısınız.

Oyunun bir başka sorunu ise, öykünün tamamen karakterlerinize bağlı olması. Eğer herhangi bir savaşta bir karakteriniz ölürse oyunda bitiyor.

Önündeki güzel örneklerden esinlenebileceği pek çok yön varken ne yazık ki *Odium* (Avrupa'da piyasaya çıkış adıyla *Gorky 17*) bazı basit hatalar nedeniyle başarıyı kaçırmış.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%58

ARTILAR: Çok başarılı grafikler; her iki modda da etkileyici müzikler.

EKSİLER: Kötü diyaloglar; başarısız savaş bölümleri; yetersiz adventure modu.

BOTTOM LINE: Kaçırılmış bir fırsat. Umutlarımızı Odium 2'ye taşıyoruz.

Sim Theme Park

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Bullfrog **YAYINCI:** Electronic Arts, 001 (650) 628-5999, *www.ea.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Aral İthalat, (0212) 659 26 73, **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 400MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 16X CD-ROM sürücü, 8MB 3D grafik hızlandırıcı **MULTIPLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Rengarenk ambalajına rağmen bu devam oyunu yetersiz içeriğini gizleyemiyor.

Çocukluğum boyunca yaz tatillerimin hemen hemen en büyük olayı bir lunaparktan ötekine gitmek olmuştur. Şehirdeki her lunaparkın bende ayrı bir yeri vardır. Anlayacağınız ne zaman kendi parkınızı tasarlayıp kontrol edebileceğiniz bir oyun gelse işimi gücümü bırakıp kendimi o dünyada kaybederim.

Bullfrog'un çıkardığı *Sim Theme Park* bu önemli konuya eğilen en son oyun. Bullfrog firmasını özellikle 1994 yılında çıkardığı *Theme Park*'dan sonra, bu tip strateji oyunlarının babası olarak düşünebiliriz; ama ne yazık ki bu oyun ilgimin uzun süre canlı kalmasına yetecek değişkenliğe sahip değildi. Aradan beş yıl geçmesine rağmen şikayetlerim değişmedi.

Oyuna yüzeysel bir bakış açısıyla yaklaşırsak bu durumu birazcık değiştirebiliriz herhalde. Üzerinde kafa yorabileceğiniz dört adet birbirinden farklı tema bulunmakta (Lost Kingdom, Haloween World, Wonder Land ve Space Zone); her birinin kendine özgü özellikleri, oyunları ve numaraları var. Oyunun 3D grafiklerine çok özenilmediğini söyleyebilirim ama yine de grafiklerin insanı çeken çizgi filme benzeri bir havası var. Ses efektleri gerçekten bir lunaparkta olduğunuz hissini veriyor.

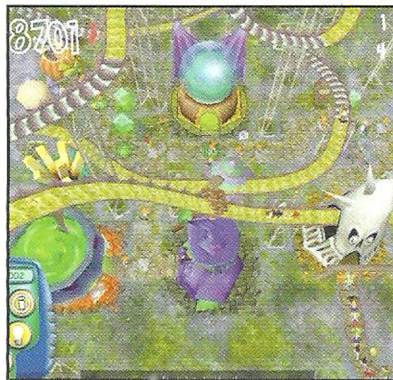
Sim Theme Park'ın klasiklerin arasında sayılmak yerine sadece çok iyi bir oyun olarak görülmesinin tek sebebi kendini devamlı tekrar etmesi. Temalardan herhangi birini oynayınca *Sim Theme Park*'ın sunup sunabileceği bütün oynanabilirliğin tadına bakmış oluyorsunuz. Coaster'lar ve su araçları farklı gözükebilir ama hepsi aynı şekilde kurulmuş ve hepsi aynı performans karakteristiklerine sahip.

Böylesine güçlü bir temel varken insan ister istemez düş kırıklığına uğruyor. Coaster'ların tasarım arayüzü gayet ustaca kotarılmış; raylar, burgular ve döngüler için mouse'a bir tıklamanız yeterli. Belki de oyundaki en büyük yenilik first-person moduna geçip parkı gezebilmeniz ve çeşitli araçlara binebilmeniz. İlk başlarda gayet eğlenceli olmasına rağmen bir süre sonra canınız sıkılıveriyor.

Oyunu iki türlü oynayabilirsiniz: Instant Action ve Full Simulation. İlkinde finans gibi olayları düşünmek zorunda değilsiniz ama parka koyacağınız araçların sayısı konunda sınırlısınız. Full Sim modunda ise turları incelemek, konstrüksiyonları geliştirmek, bilet fiyatlarını ayarlamak (parayı veren düdüğü çalar!), indirimlere karar vermek, güvenlik teşkilatını oluşturmak ve personelin görev dağılımıyla ilgilenmek gibi misyonlarınız var.



Coaster'larınıza binmek gerçekten çok zevkli. Bu tip araçları tasarlarken kullandığınız arayüz gayet pratik bir yapıya sahip; oyunun iyi yönlerinden bir tanesi.



Dört temanın da kendine has bir çekiciliği var ama birbirilerini tekrar etmeleri oyunu monotonlaştırıyor.

Eğer parkınızdan verim almak istiyorsanız personelinizi yönlendirmelisiniz. Yani parkınıza her seferinde bir şey eklediğinizde yeni bir personel atamayı unutmayın. Ama onları tek başlarına bırakmayı aklınızın ucundan bile geçirmeyin. İlk oyunumda çalışanlarım için devriye bölgeleri belirlemediğimden birkaç dakika içinde park çöple doldu, tuvaletler tıkandı ve suç oranı büyük bir artış gösterdi. Bu töreni parkı genişlettiğiniz her seferde tekrarlamak oynanabilirliği oldukça monoton ve sıkıcı bir hale getiriyor.

Bir başka problem de çalışmak zorunda olduğunuz alanın çok dar olması (paranız varsa daha fazla toprak satın alabilirsiniz); öyle ki parkınıza biraz kişilik kazandıracak ekstra olaylara hiç yer veremiyorsunuz.

İster istemez akla lunapark düşüncesine daha derin yaklaşan Microprose'un *Roller Coaster Tycoon*'u geliyor. Sim Theme Park özellikle genç jenerasyon için iyi bir lunapark kurma simulasyonu; ama strateji ustaları (özellikle *Roller Coaster Tycoon*'u oynayıp bayılmış olanlar) "hepsi bu kadar mı?" diye soracaktır.

PC GAMER — SON KARAR

%68

ARTILAR: Turlara katılmak; şirin grafikler; etkileyici ses efektleri.

EKSİLER: Her oyun birbirine benziyor; inşaat alanı oldukça sınırlı; yardım bölümü zayıf.

SONUÇ: RollerCoaster Tycoon'dan önce aperatif niyetine oynayabilirsiniz.

12 O'Clock High

TÜRÜ: Turn-based strateji **ÜRETİCİ:** Talonsoft **YAYINCI:** Talonsoft, 001 (410) 933-9191, *www.talonsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 64MB RAM, 95MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, **ÖNERİLEN:** Pentium 266, 8X CD-ROM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** E-mail ile oynama, Hotseat, Maksimum oyuncu: 2

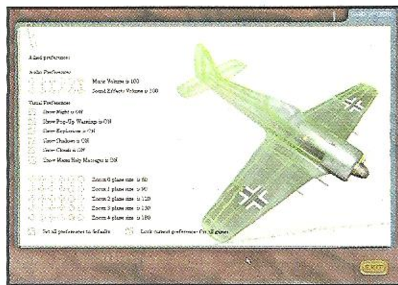
Tıpkı Battle of Britain gibi bu oyuna da hayran olmak çok kolay ama konuya ve olaylara hakim değilseniz işiniz zor!

12 O'Clock High: *Bombing the Reich,* hikayeye tam *Battle of Britain*'in bıraktığı yerden devam ediyor. Luftwaffe'ın İngiltere'ye yaptığı en korkunç bombardımanından kurtulan müttefikler, Almanlar'a "stratejik bombardıman" ın ne olduğunu öğretmek için kolları sıvıyorlar.

Oyundaki campaign, 17 Ağustos 1943'den, Mayıs 1945'e kadar olan zamanı tamamen kapsıyor ve bu tarihler arasındaki tüm bombardımanları yeniden gerçekleştiriyor. Buna göre savaş 1945'deki gibi hazin bir sonla bitebilir de bitmeyebilir de. Herşey, Almanlar'ın savaş jetlerinin üretim hızı ve zamanlamasına bağlı. Onların bu uçaklara sahip olmasını engelleyip savaşın gidişatını değiştirmek de size düşüyor.

Bu olaylar ise neredeyse rekor bir sayıda: Tam 700 hamlede (turn) meydana geliyor. Her bir stratejik hamle yaklaşık 20 dakikada alırsa bu, ortalama 230 saat kesintisiz oyun anlamına geliyor ki bu şimdiye kadar bu tarz oyunlarda çok nadir görülen bir durum. Talonsoft bu konuda haklı bir gurur yaşayacak gibi görünüyor.

Oyunun böylesine "devasa" olması çok heyecan verici, ama bu durum tıpkı büyük bir gazetenin tüm sayfalarını okumaya benziyor, ancak siz böyle yapmayıp sadece ilginizi çeken paragrafları okuyabilirsiniz, yani oyunun kronolojik olarak ele aldığı olaylarından birisini seçip oynayabilirsiniz. Örneğin altı hafta süren Oil offensive'i (6/6/44-7/27/44, petrol rafinerileri taarruzu), Operation Avalanche'ı (8/17/43-10/15/43, İtalya'nın işgali ile bağlantılı olan yer savunma görevi) veya Jet Age '44 gibi, tarihi gerçekten farklı olarak Alman Hava Kuvvetleri'nin ME-262'lere daha erken ve daha çok sayıda sahip olduğu bir senaryoyu içeren 500 hamlelik bir görevi oynayabilirsiniz.



Pek çok uçağın aynı anda hareketi animasyonları yavaşlatabilir. Bunun için bazı grafik ayarları yapmalısınız.

Kazanmak için Müttefik (Allied) oyuncusu üç kategoride yeterli puanı toplamak zorunda. Bu kategoriler: Hava üstünlüğü, endüstriyel hasar ve sivil halk katliamı. Axis (İtalya-Almanya birliği) oyuncusunun kazanması ise Müttefik oyuncusunun bu puanları toplamasını engellemekle mümkün oluyor. Axis tarafında, pusu kurma, baraj atışları ile savunma yapma, uçaksavar mevzileri ile saldırı önleme, devriye gezme ve basit bir motordan, bir filo uçağa kadar her türlü makinenin yapımı için tesisler kurmaya kadar pek çok detaylı görevler var. Müttefik kuvvetler tarafının sıradan görevleri arasında ise hedef alma öncelikleri, kaynak ve hedef belirleme, eskort manevraları yapma, keşif ve gece sızma operasyonları gibi görevler bulunuyor.

Battle of Britain'de olduğu gibi, Gary Grigsby ve Keith Brors bu data okyanusunu oynanabilir bir oyuna çevirmek için oldukça çaba sarfetmişler. Örneğin oyunda eski tip hava radarlarından, gelişmiş radar karıştırıcılarına kadar tam 17 çeşit, sahip olan tarafa ölümcül bir avantaj sağlayan, savunma sistemi bulunduğunu söyleyebiliriz. Stratejik bombardımanın toplam tahribatının Axis'in yer savunma sisteminin performansında görünmesi ise başka bir ilginç özellik.

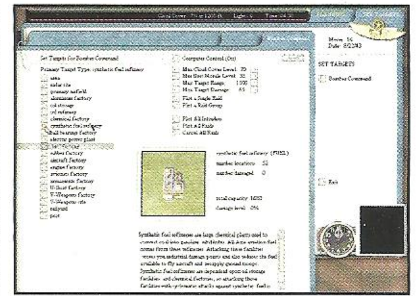
Oyunda oldukça geniş bir alan içinde çok sayıda detayı ayarlama şansına sahipsiniz. Hatta alan öyle geniş, detaylar öyle çok ki, bence çok az oyuncu bir seferde (single turn) 50 görevi tek tek ayarlayabilecek sabıra ve zamana sahip. Ama karşınızdaki yapay zeka bunun üç katı işi bir çırpıda yapabilecek kadar güçlü.

Oyundaki zaman alıcı ve uğraştırıcı saldırı/savunma ayarlarını yapıp stratejinizi oluşturduktan sonra vereceğiniz "go" komutu ile oluşan aksiyonu seyretmek tüm çabanızın karşılığını sonuna kadar veriyor.

Grafik olarak *12 O'Clock High, Battle of Britain*'ın mega-versiyonu görünümünde: Bulutlar hareket ediyor, hava kararıyor, askerler koşuşuyor, uçaksavarlar gürlüyor ve bombalar Alman şehirlerini yıkıp geçerken izler bırakıyor. "Options" daki tüm filtreleri "on" yaptığınızda görüntü detayları muhteşem oluyor. Ama böylesi grafik zenginliğinde eğer görmeniz zorlaşırsa bu durumda ilk olarak "clouds"ı kapatın.



Kalkış, bombardıman ve üsse dönüş! Bir taarruzun gelişimini seyretmek çok eğlenceli.



Saldırı planınızı ister karışık ister dümdüz bir şekilde ayarlayabilirsiniz.

Oyun *Battle of Britain*'den çok daha zevkli (ayrıntıların zenginliği ilk başlarda inanılmaz derecede ilgi çekiyor), ama sonra, daha önce de olduğu gibi, bir zaman geliyor ki herşey yine sıradanlaşıyor.

12 O'Clock High: Bombing the Reich, son derece ayrıntılı, karışık ve dikkat isteyen bir oyun. Ben bu oyunu gerçekten sadece İkinci Dünya Savaşı'nı ve o dönemdeki olayları iyi bilen ve bunlara ilgi duyan fanatiklere tavsiye edebilirim.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Büyük görevler ve inanılmaz detaylar.

EKSİLER: Aşırı detay ve grafikler göz yoruyor.

SONUÇ: Bu oyun kesinlikle çok iyi bir savaş oyunu ama gereksiz ayrıntıya dayalı bir tarihselliği var.

%78

Championship Manager Season 99/00

TÜRÜ: Futbol/Menajerlik **ÜRETİCİ:** Sports Interactive **YAYINCI:** EIDOS, *www.eidos.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, 16MB RAM, 107MB hard disk alanı, 4X CD-ROM, 1MB ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 64MB RAM, 600MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü, 4MB ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP

CM fanatiklerinin merakla beklediği Season 99/00 nihayet huzurlarınızda. Üstelik oyun, bir update olmanın çok daha ötesinde.

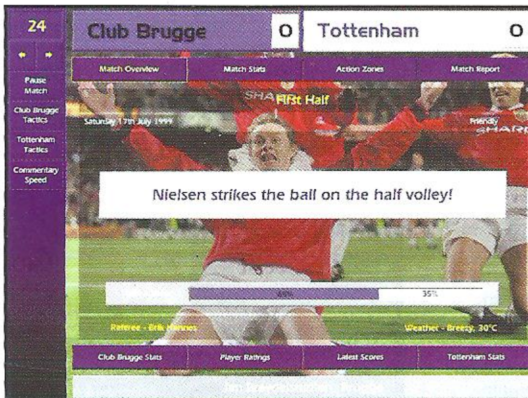
Yaklaşık bir yıl önce *Championship Manager* serisinin üçüncü oyunu olan *CM3*'ün piyasaya çıkışı, özellikle bu oyunun fanatikleri tarafından heyecanla karşılanmıştı. Neyse ki bu heyecan sonucunda hiçbirimiz hayal kırıklığına uğramadık ve Sports Interactive'in bu son harikasından aylar boyunca bir türlü vazgeçemedik.

Avrupa liglerinde yeni sezonun açılmasıyla birlikte tüm menajerlik oyunlarında olduğu gibi, *CM3*'de de bazı güncellemelerin gerekli olduğuna inanan Sports Interactive, bu kez karşımıza *Season 99/00* ile çıkıyor. Ama oyuna sadece yeni bir update olarak bakmak pek de doğru değil. Amaç her ne kadar kadroların güncellenmesi olsa da, *Season 99/00*'de bunun ötesine giden birçok yeniliğe de yer verilmiş.

Bu değişikliklerden ilk karşımıza çıkan, oyuna başlarken seçeceğimiz liglere bir de Amerika Ligi'nin eklenmiş olması. Oyun üreticileri, bu ülkede futbolun giderek ilgi görmeye başladığının farkında olacaklar ki, yeni oyunlarında hep Amerika Futbol Ligi'ne yer veriyorlar. Ama Amerika ve Japonya'nın bile yer aldığı bir futbol oyununda Türkiye Ligi'nin olmaması gerçekten de üzücü. EA Sports, *Fifa2000*'de ligimize yer vererek bizi fazlasıyla sevindirmişti. Umarız Sports Interactive de Türkiye'de futbolun ne kadar önemli bir olgu olduğunun farkına varır ve bir dahaki CM'de Türkiye'yi de görebiliriz.

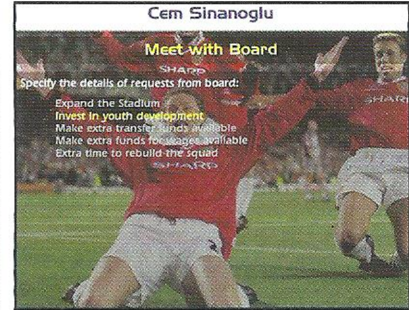
Season 99/00'de bizi ilgilendiren önemli gelişmeler, tabi ki oyuna Amerikan Ligi'nin eklenmiş olması değil. Eğer *CM3* oynadıysanız, lig seçerken asıl oynamak istediğiniz ligler dışında bir de "background" lig seçilebildiğini hatırlayacaksınız. Ve yine bir ligi "background" olarak seçtiğinizde bunun hiç bir işe yaramadığını, sadece bu liglerdeki puan tablosunu görebildiğinizi de hatırlatmamıza gerek yok sanırız. İşte *Season 99/00*'de bu saçmalık ortadan kaldırılmış. Artık "background" olarak seçtiğiniz liglerdeki takımları da yönetme şansınız var. Örneğin bir an için İngiltere Ligi'nde Arsenal'i yönettiğinizi ve oyuna başlarken de İtalya Ligi'ni "background" olarak seçtiğinizi düşünün. Bir şekilde Arsenal'den ayrılmak zorunda kaldığınızda, İtalyan Ligi'nden menajeri olmayan bir takıma geçebilirsiniz.

Çoğu zaman sorun çıkartmakta başka bir işe yaramayan yönetim, nihayet *Season 99/00*'de biraz olsun anlam kazanmaya başlamış. Artık yöneticiler sadece sizi görevden atmıyorlar. Yeni *CM*'de sezon içinde bazı isteklerinizi yönetimle görüşüp gerçekleştirebilme gibi bir olanağa sahipsiniz. Bu isteklerden bazıları stadyumu büyütmek, transferler için ekstra bütçe ve genç takımın geliştirilmesi. Aslına bakarsanız bunlar çok çeşitli değil ama başlangıç için hiç de fena sayılmazlar.



Eğer *Season 99/00* görsel olarak *CM3*'den biraz farklı olsaydı, bizden rahatlıkla editörün seçimi ödülünü alabilecekti.

Bir maçta kırmızı kart görüp sizi zor durumda bırakan ya da birkaç hafta üst üste çok kötü performans gösteren oyuncularınızı cezalandırmak da, *Season 99/00*'de mümkün. Bu ceza, o oyuncunun 1, 2, 3 ya da 4 aylık maaşını kesmek şeklinde gerçekleştiriyor ve verdiğiniz her cezadan sonra aldığınız tepkiyi bir mesaj şeklinde ekranınızda görebiliyorsunuz. Bu noktada dikkat etmeniz gereken, ceza verirken sinirlerinize hakim olup miktarı abartmamak.



Season 99/00'de yönetimle görüşüp onlardan bir takım isteklerde bulunabilirsiniz.

Gelelim oyunun oynanışına... Bu konudaki en büyük gelişme bazen saatlerce sürüyormuş hissi uyandıran sonsuz yükleme sorununun büyük ölçüde ortadan kaldırılmış olması. Artık *Championship Manager* oynarken, uzun süre ekranınıza boş boş bakmak zorunda değilsiniz. Gerek ara yüklemeler, gerek rakiplerinizin skorları çok daha hızlı ve akıcı bir şekilde geçiyor ve kısa sürede bir sonraki maçınıza çıkabiliyorsunuz.

Ses efektlerindeki olumlu gelişmeler ve oyuncu özelliklerinde hiç bir ayrıntının atlanmaması, oyunun göze çarpan diğer artıları. Görsel olarak da *CM3*'den biraz farklı olsaydı, bizden editörün seçimini rahatlıkla alabilirdi. Eğer siz de bir *Championship Manager* fanatiğiyseniz, *Season 99/00*'ı beğenmemeniz için hiç bir neden yok. Ama bizim tavsiyemiz, bugüne kadar *CM* efsanesiyle tanışmamış olsanız bile bu oyunu mutlaka denemeniz. Pişman olmayacağınızı garanti ediyoruz.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%87

ARTILAR: Background liglerdeki takımlara geçilebiliyor; yükleme süreleri bir hayli kısaltılmış.

EKSİLER: Görsel olarak CM3'den farklı değil; Türkiye Ligi'ne yine yer verilmemiş.

SONUÇ: Menajerlik oyunlarını seviyorsanız, Season 99/00'i mutlaka oynamalısınız.

Demolition Racer

TÜRÜ: Yarışı **ÜRETİCİ:** Pıtbull Syndıcate **YAYINCI:** Infrogrames, 001 (408) 296-8400 *www.infrogrames.com* **GEREKENLER:** Pentıum 166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü 70 MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 166, 48 MB RAM, 125 MB hard disk alanı, 16X CD-ROM sürücü, Direct 7.0 **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Pıtbull Syndıcate ismini açıkçası ilk defa duyuyorum, ama eğer her oyunlarında böyle müzikler kullanacaklarsa, bence bu işi bırakıp tamamen müzik işine girsinler.

Demolıtıon Racer'da amacınız hem yarış kazanmak hem de rakiplerinize maksimum zarar vererek puan toplamak. Rakiplerinize çarparak puan alırken aynı zamanda size çarpmaların-dan kaçmaya bakın, çünkü fazla zarar gördüğünüzde arabanız infilak ediyor. Yoldaki bonusları toplayarak arabanızı tamir edebilirsiniz. Aman TNT kutularına dikkat edin! Arabanıza müthiş zarar verebiliyorlar. Oyunda topladığınız puanlar, yarışı bitirme derecenize göre belli bir katsayıyla çarpılıyor ve sıralamadaki esas yeriniz belli oluyor. Oyunda 5 yarış türü var: Hem puan hem derece için yarıştığınız Demolution, bildiğimiz yarış The Chase, gene çarpışma esaslı ama aynı yöne gitmenin zorunlu olmadığı Chicken, son sağ kalanın kazandığı Last Man Standing ve ilk önce ölenin kazandığı Suicide. Bunun dışında farklı özelliklerde 8 çeşit araç kullanabiliyorsunuz. İlk başta tüm arabalar ve pistler kullanımınıza açık değil. Belli zorluk derecelerinde yarışları kazandıkça bu pistler va araçlar kullanımınıza açılıyor.



Nazar değmesin diye arabamın üstüne göz koydum ama zavallı rakibim bunu anlamadı! Çünkü o Amerikalı.

Gelelim oyundaki en can alıcı kısma: Müzikler! Eğer heavy metal dinliyorsanız bu oyundaki müzikler çok hoşunuza gidecek. Yarış boyunca sizi müthiş havaya sokuyor. Özellikle oyunun giriş demosu gerçekten harika yapılmış. Profesyonel bir grupla çalışıldığı daha başından belli oluyor. Hatta bana biraz Sepultura'yı andırıyorlar. Grafikler pek parlak değil, çok ayrıntıya girilmeden biraz baştan savma yapılmış, Arabaların havaya uçmaları, kullandığımız aracın gördüğü zararın ayrıntılarıyla gösterilmesi, seyirciler, binalar gibi gerçekten bir yarış oyununda kendini fark ettiren ve oyunun kalitesini yükselten ayrıntılar atlanmış. Oysa biraz daha özenilse bu oyun çok daha iyi olabilirdi.

Eğer "yarış oyunu olsunda ne olursa olsun" derseniz bu oyun sizi tatmin edecektir. Ama bu grubun dışındaysanız ve heavy metalden hoşlanmıyorsanız bu oyundan uzak durun.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%59

ARTILAR: Müthiş müzikler; tempolu oynanış.

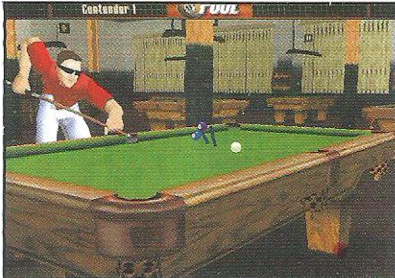
EKSİLER: Zayıf ve özensiz grafikler; yaratıcı olmayan monoton pistler.

SONUÇ: Eğlenceli bir hafta sonu geçirebilirsiniz ama fazlasını beklemeyin.

Expert Pool

TÜRÜ: Spor Simulasyonu **ÜRETİCİ:** Visual Sciences **YAYINCI:** Psygnosis, 001 415-655-5683, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, 32Mb RAM, 4X CD-ROM sürücü, 180MB minimum hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 266, 64MB RAM, TNT2, 210 MB kurulum **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri, Modem, Ücretsiz Internet oyunu, Maximum oyuncu sayısı: 2

The Color Of Money'deki Paul Newman'a olan hayranlığımdan dolayı yoğun sigara dumanları ile kaplı gerçek bilardo salonlarında saatlerce vakit harcadım. İnce gördüğüm sekizinci topu orta deliğe sokarak güzel bayanlar tavladım, hatta sosyetik oyun salonlarında turnikeler çektim. Ama ne yazık ki hiçbir zaman bir PC oyununda tekniğimi daha da geliştiremedim. Psygnosis'in *Expert Pool*'u da tekniğinizi daha da geliştirme konusunda hiçbir şey vaat etmiyor, gerçekçi karakterler de sunmuyor, ama fizik olaylarını daha öne çıkarıp birçok oynanış seçeneği sunuyor.



Önceden kaydedilmiş bazı inanılmaz vuruşları da izleyebilir, yada yenilerini kaydedebilirsiniz.

Fizik olayları gerçekten muthiş, en çok göze çarpan gelişme ise topunuzun artık zıplayabilmesi (maalesef kontrol şeklinden dolayı halen klasik sıçratma vuruşları yapamıyorsunuz). Bundan böyle sadece toplarınız bir nesne değil ama, masanızın da bir kütlesi var (belki de bu yenilik oyunun sponsorlarından biri olan bilardo masa üreticisi Kasson için özel olarak geliştirilmiştir). 3D hızlandırıcı desteği ile şık yansımalar ve toplarda gerçek bir derinlik hissi alabilirsiniz.

Oyunda inanılmaz çeşitte değişik masalar var. Dört değişik 8 top (3 Amerikan ve 1 İngiliz), 9 top, 3, 6, ve 10 top, speed pool, üç top ve Fransız masaları sayesinde her çeşit bilardo oyununu oynayabilirsiniz.

Önceki sıkıcı oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da turnuvalar çok cansız. Eğitimde ve yarışmada karşınıza, birbirinden farklı görünüşte ve yüzdelenmiş güvenli atış, pozisyonlama, bant atışı ve uzun atış ile becerileri oranlanmış 198 rakipten birisi çıkıyor. Usta oyuncular için, *Expert Pool*, mouse'la kontrol edilen bildik kullanım yerine Interact Pool ıstakası ile vuruş kontrolünü de destekliyor.

Belki de bir bilardo oyunundan "karakter"li yapay zeka beklemek fazla olur, ama diğer spor oyunlarında bu öğenin teknoloji geliştikçe daha da fazla kullanılması gelecek için bizi umutlandırıyor. Herhalde karakterlerin gelişimi ile sağlanacak bir rol oynama hissi, ilerde oyunlarda Paul Newman'ın "Hızlı" Eddie Felson tiplemesi ile karşılaşmamıza da sebep olacak, bekleyip görelim.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%64

ARTILAR: Gerçekçi fiziksel modeller; ayarlanabilir karakterler; oldukça geniş rakip seçeneği.

EKSİLER: Kötü arka plan; oyunda ruh yok.

SONUÇ: İyi ama ruhsuz; monoton bir oyun.

DONANIM

ŞUBAT 2000



MOTION BLUR: Resim kalitesinin yükseltilmesi için hareket eden cisimlerin bulanıklaşması... Yeni Voodoo5'lerde göreceğiniz sıkı özellikler-den sadece biri.

Yeni Voodoo'lar...

Gerçeklik ve grafikler arasındaki yeni köprünüz

CD-RW'lerde Devrim:

Creative'in hızlı yazdığı kadar hızlı da okuyabilen yeni sürücüsü... Göründüğü kadar iyi mi?

Kontrolü Kaybetmeyin!

Microsoft, Saitek ve Gravis'ten yeni oyun kontrol cihazları. Vereceğiniz paraya değecek mi? Ayrıntılar içeride.

Cesur İncelemeler!

DDRRAM ve SGRAM'le donatılan yeni GeForce'lar nihayet gün ışığına çıktı.

İÇİNDEKİLER

3dfx–nVidia Savaşında Son Round Başlıyor

GeForce'ların raflarda boy göstermeye başlamasıyla birlikte, 3D kart dünyasındaki mücadele daha da kızıştı. Tabi bu savaşın iki baş kahramanı, her zaman olduğu gibi yine nVidia ve 3dfx. nVidia'nın GeForce ile yakaladığı başarının ardından, 3dfx'in nasıl bir hamle yapacağı aylardır bilgisayar kullanıcıları ve özellikle oyun fanatikleri için merak edilen konuların başında geliyordu. Firma, uzun süredir devam eden sessizliğini nihayet bozdu ve yeni Voodoo'larıyla ilgili geniş açıklamayı yaptı. Bu açıklama bazı yönleriyle heyecan uyandırıcı olsa da, bazı yönleriyle de oldukça endişe vericiydi. Voodoo'ları sevin ya da sevmeyin, bu yeni 3D canavarlarını mutlaka merak ediyorsunuzdur. Bu ay teknik editörümüz, sizin için yeni Voodoo'ların GeForce gibi güçlü bir rakip karşısında ne kadar başarılı olacağını, hiç bir ayrıntıyı atlamadan yorumladı. Bakalım Voodoo büyüsü, bu kez de geçen senelerdeki gibi etkili olabilecek mi?

Sırası gelmişken, bu ayki donanım incelemelerimizde sizi gerçek bir yıldızlar geçidinin beklediğini belirtelim. Herhalde PC Gamer Türkiye'nin yayın hayatına başladığı günden beri en çok editörün seçimi ödülünü bu sayımızda verdik. Sayfaları çevirdikçe, bu duruma siz de hak vereceksiniz. Gerek Leadtek'in DDRRAM'li yeni WinFast'i, gerek Asus'un 3D gözlüklerle beraber gelen V6600 Deluxe'ü hem üstün performansları, hem de kaliteleriyle GeForce fırtınasını büyük bir başarıyla sürdürüyorlar. Yaptığımız testler de gösterde ki, GeForce işlemciye sahip olan 3D kartların neredeyse tümü, rahatlıkla editörün seçimi ödülünü alabilecek kartlar. Tabi sizi bekleyen sürprizler sadece 3D kartlar değil. Creative'in hızlı yazma ve hızlı okuma özelliklerini biraraya getirdiği yeni CD-RW'si 8432 ve Microsoft'un yarış oyunlarından hoşlanan oyunculara son hediyesi olan SideWinder direksiyon da bu ayki ağır toplarımızdan sadece ikisi. Devamını merak ediyorsanız, hiç vakit kaybetmeden sayfaları çevirmeye başlayın. Göreceklerinize hayran kalacağınızı şimdiden garanti ediyoruz.

PC GAMER TÜRKİYE

Yeni Voodoo'lar...



3dfx, merakla beklenen Voodoo4 ve Voodoo5 hakkındaki sessizliğini nihayet bozdu. Artık elimizde kartların tüm özellikleri ve ve tahmini fiyatlarını da kapsayan geniş bir dosya var. İlginizi çekti mi?

İNCELEMELER

- **ASUS V6600 DELUXE** ..... SAYFA 100
  Asus, GeForce fırtınasını daha da şiddetlendirecek kartı V6600 Deluxe ile bir kez daha karşımızda.
- **LEADTEK WINFAST GEFORCE DDR** ..... SAYFA 102
  Merakla beklenen DDRRAM'li ekran kartları nihayet sayfalarımıza konuk olmaya başladılar.
- **KRN MIRACLE HUNTER** ..... SAYFA 104
  Oyunsuz yapamıyorsanız ve multimedyadan vazgeçemiyorsanız, bu sistem sizin için ideal.
- **MICROSOFT SIDEWINDER** ..... SAYFA 105
  Hem fiyatı uygun, hem de Microsoft markasını taşıyor. Bunların üzerine başka birşey söylememize gerek yok.
- **DIAMOND STEALTH S540 XTREME / LEADTEK 4X SOUND** ..... SAYFA 106
- **CREATIVE CD-RW BLASTER 8432 / TOSHIBA XM-6702B** ..... SAYFA 107
- **GRAVIS XTERMINATOR DUAL STRIKE / DIAMOND HOMEFREE PHONELINE USB** ..... SAYFA 108
- **SAITEK R100 RACING WHEEL / SAITEK P120 GAMEPAD** ..... SAYFA 109
- **AVERMEDIA TVPHONE98 W/VCR / PIXELVIEW PLAYTV PAK** ..... SAYFA 109

AYIN ÜÇLÜSÜ

- **YENİ DÜNYANIZI SEÇİN** ..... SAYFA 111
  Bütçenize uygun en iyi oyun sistemini hazırlamak için PCGamer editörlerinin tavsiyelerini mutlaka okuyun.

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *Maksimum PC*'nin geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve BenchMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.



TEKNİK SORULAR VE CEVAPLAR

- Teknik Sorular ve Cevaplar her ay olduğu gibi bu ay da sizlerden gelen soruları cevaplıyor. Diğer aylarda da olduğu gibi bu ayın ağırlıklı konusu yine "upgrade". Siz de bilgisayarınızı yenileyecekseniz çekinmeden bize yazabilirsiniz. SAYFA 142



kenan9593

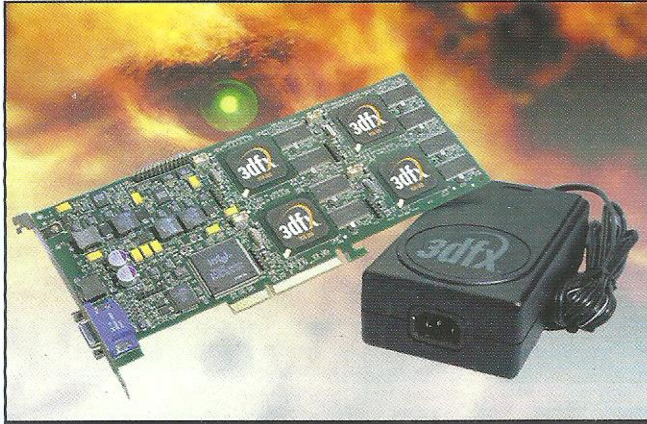
Yeni Voodoo'lar

Uzun zamandan beridir beklenen ve adı Napalm olarak billinen 3dfx'in yeni ekran kartları ile ilgili ilk açıklama nihayet yapıldı. Peki herkesin çok büyük beklentileri olduğu bu grafik kartları ne derece başarılı?

Amerika Comdex 99 fuarında, tüm oyuncuların gözleri 3dfx'in üzerindeydi. Firma gerçekten de görevini iyi yapmış ve kendinden beklendiği üzere tüketicinin ilgisini çekecek tam 4 adet kartla ilgili ilk basın bilgilerini verdi. Peki bu kartlar ne gibi özelliklere sahip?

Öncelikle yeni Voodoo'lar iki farklı seriye ayrılıyorlar. Bunlar; Voodoo4 ve Voodoo5. Fakat her iki serinin temelini de aynı grafik çipi oluşturuyor, VSA-100. VSA-100'ün açılımı "Voodoo Scaleable Architechture" (Voodoo ölçeklenebilir mimarisi). Okuyuclarımız bundan ne çıkarıyorlar? Tabii ki aynı eski güzel zamanlardaki gibi birden fazla VSA-100 çipinin paralel olarak kullanılabilmesi, yani SLI. 3dfx'i bugünkü konumuna getiren kartlar Voodoo1 ve Voodoo2'dir. Özellikle Voodoo2'ler o günlerde çok ilginç bir özelliğe sahipti. İki tane aynı karttan alıyordunuz, bunları birbirlerine SLI kablosu ile bağlıyordunuz ve siz de tam bir 3D canavarı oyun makinasına sahip oluyordunuz. Peki yeni Voodoo'lardan da mı birden fazla grafik kartı alıp birbirine bağlamak gerekiyor? Bu sorunun cevabı, kesinlikle hayır. 3dfx, SLI tekniğini iyice geliştirmiş. Voodoo2'ler zamanında 2 ayrı kartı birleştirmek için kartlarda yer alan slotlara bir kablo takıyorduk. Bu kablo neredeyse IDE kablolarına benziyordu. Bunun en büyük dezavantajlarından biri, iki kart arasında veri transferi yapılırken iletişim sinyalinin kalitesinin düşmesiydi. Bu yüzden 3dfx, yeni Voodoo'larda VSA-100 çipleri arasındaki iletişimde tamamen dijital bir ortam kullanıyor. Böylece oluşabilecek sinyal kalitesindeki kayıpların da önüne geçiliyor. Yeni nesil Voodoo'larda aynı grafik kartında birden fazla VSA-100 işlemcisi aynı anda çalışıyor. İşte basına tanıtımı yapılan bu grafik kartlarını da birbirinden ayıran farklar, üzerlerindeki VSA-100 işlemci sayısı ve hafıza miktarı.

Şimdi hepinizi daha fazla bekletmeden bu yeni grafik çipinin özelliklerine değinelim. VSA-100'ün özelliklerini öğrenince, zaten bütün yeni ekran kartlarının da neler yapabileceğini öğrenmiş olacaksınız. Daha sonra aralarındaki farklara değineceğiz. Hemen ardından bu grafik çipinin yeni nesil ekran kartlarından beklenen özelliklere ne derece sahip olduğunu inceleyip GeForce256 ve Savage 2000 karşısında neler yapabileceğine bakacağız.



AGP veriyolu, Voodoo5 6000'in çalışması için gereken gücü sağlayamıyor. 3dfx, bu sorunu ancak ekstra bir adaptör yardımıyla çözebilmiş.

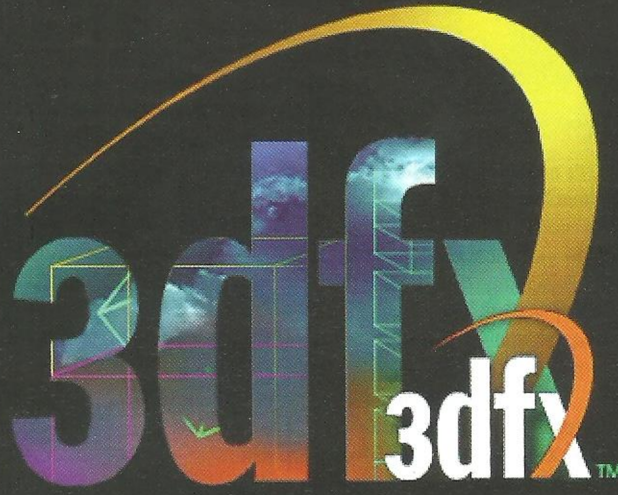
VSA-100

3dfx'in yeni nesil kartlarının kalbini oluşturan bu grafik çipi, geliştirilmiş 0,25 mikron teknolojisi üzerine inşa edilecek. Burada geliştirilmiş ile kastedilen, çipin transistörleri arasındaki mesafelerin azlatılması ve iletişimin iyileştirilmesi. Rakip firmalar, uzun zamandır bu teknolojiden daha ilerilerini bile kullanıyorlar. Örneğin GeForce, 0,22mikron teknolojisinde üretiliyor. Savage 2000 ise, 0,18 ve 0,22mikron teknolojisini kullanıyor. 3dfx, bu geliştirilmiş 0,25mikron teknolojisinde üretim yapmasının sebebini 0,18mikron teknolojisinin daha olgunlaşmamış olmasına bağlıyor. Halbuki 0,18 mikron üretimi ile VSA-100 çiplerinin maliyetleri de daha düşük olabilirdi ve daha yüksek çalışma frekansları elde edilebilirdi. Böylece Voodoo5 6000'in 600$'lık fiyatı da

Yeni Voodoo'ların ortak özellikleri:

- Tamamiyle tümleşik 128bit 2D/3D hızlandırıcı.
- FXT1 ve DirectX Kaplama sıkıştırması.
- 32bit render.
- 32bit kaplamalar.
- 24bit Z-buffer
- 8bit buffer
- 2k x 2k kaplamalar (geniş kaplama desteği)
- 350 MHz RAMDAC.
- API desteği: DirectX, OpenGL ve Glide
- Sürücü desteği: Windows 95, Windows 98, NT4.0 ve Windows 2000.

Voodoo4 4500 PCI ve AGP (2X/4X AGP kaplama olmadan)	Voodoo5 5000 PCI	Voodoo5 5500 AGP (2X/4X AGP kaplama olmadan)	Voodoo5 6000 AGP (2X/4X AGP kaplama olmadan)
Tek VSA-100 işlemci 32 MB SDRAM Fill Rate: saniyede 333-367 Megapixel (çiplerin son hızına bağlı) Beklenen Satış Fiyatı : 179 $	İki VSA-100 işlemci 32MB SDRAM Fill Rate: saniyede 667-733 Megapixel (çiplerin son hızına bağlı) Gerçek zamanlı, tam ekran anti-aliasing (kırıkları düzeltme) T-Buffer Dijital Sinematik Efektler: Motion Blur (Hareket eden cisimlerin bulanıklaşması) T-Buffer Dijital Sinematik Efektler: Depth of the Field Blur (Uzaklaşan cisimlerin bulanıklaşması) T-Buffer Dijital Sinematik Efektler: Soft Reflections (Gölge ve yansımaların yumuşatılması) Beklenen Satış Fiyatı : 229 $	İki VSA-100 işlemci 64MB SDRAM Fill Rate: saniyede 667-733 Megapixel (çiplerin son hızına bağlı) Gerçek zamanlı, tam ekran anti-aliasing (kırıkları düzeltme) T-Buffer Dijital Sinematik Efektler: Motion Blur (Hareket eden cisimlerin bulanıklaşması) T-Buffer Dijital Sinematik Efektler: Depth of the Field Blur (Uzaklaşan cisimlerin bulanıklaşması) T-Buffer Dijital Sinematik Efektler: Soft Reflections (Gölge ve yansımaların yumuşatılması) Beklenen Satış Fiyatı : 299 $	Dört adet VSA-100 işlemci 128MB SDRAM Fill Rate: saniyede 1,37-1,47 Gigapixel (çiplerin son hızına bağlı) Gerçek zamanlı, tam ekran anti-aliasing (kırıkları düzeltme) T-Buffer Dijital Sinematik Efektler: Motion Blur (Hareket eden cisimlerin bulanıklaşması) T-Buffer Dijital Sinematik Efektler: Depth of the Field Blur (Uzaklaşan cisimlerin bulanıklaşması) T-Buffer Dijital Sinematik Efektler: Soft Reflections (Gölge ve yansımaların yumuşatılması) Beklenen Satış Fiyatı : 599 $



Büyüleneceksiniz!

Voodoo 5™

Voodoo 5 ailesi profesyonel oyunculara scalability, tam ekran anti-aliasing, T-Buffer sinematik efektler ve yüksek kalite texture compression olmak üzere VSA-100'ün tüm özelliklerini sunmaktadır. Tüm Voodoo 5 kartları Scan Line Interleave içinde çalışan, mükemmel görüntü kalitesi sağlayan bir çok 3dfx VSA-100 çipinden oluşmaktadır. Sonuç, etkileyici görüntü kalitesi, inanılmaz çerçeve oranları ve mükemmel dijital efektler. Günümüz şartlarında PC'den elde edebileceğiniz gerçeğe en yakın görüntü. Voodoo 5 ürünleri yalnızca 3D oyunlar için değildir. Ayrıca VSA-100 grafik işlemcisinin tüm 2D video olanakları sağlar. 300 MHz RAMDAC sayesinde 2042x1536 çözünürlülüğüne kadar 2D desteği vermektedir. MPEG2 playback donanım yardımcısı MPEG2 içeriğinizin 30 fps'e kadar çerçeve kaybı olmaksızın aktarılmasını sağlar. Her Board'da 2 ya da 4 VSA-100 çipi ile frame buffer, 32 MB'tan 128 MB'a kadar uyarlanabilir. Herkesin isteğine ve bütçesine göre bir Voodoo 5 mevcuttur.

Voodoo 5 6000 AGP

128 MB Grafik Hafızası
Saniyede 1.33 - 1.47 Gigapixels
32-bit color rendering
T-Buffer Dijital Sinematik Efektler

Voodoo 5 5500 AGP

64 MB Grafik Hafızası
Saniyede 667 - 733 Gigapixels
32-bit color rendering
T-Buffer Dijital Sinematik Efektler

Voodoo 5 5000 AGP

32 MB Grafik Hafızası
Saniyede 667 - 733 Gigapixels
32-bit color rendering
T-Buffer Dijital Sinematik Efektler

Voodoo 4™

Voodoo 4 ailesi PC sahiplerinin ihtiyacı olan tüm güç ve performansı sunmaktadır. Tek bir 3Dfx VSA-100 çipi kullanan Voodoo 4 ürünleri saniyede 333 megapixels rendering ve 2048x1536 çözünürlükte 2D için, 350 MHz RAMDAC hızı vermektedir. 2D Windows uygulamaları ve 3D oyunlar için 32 Bit renk desteği sağlamaktadır.
DirectX, Glide ve OpenGL gibi tüm önde gelen API destekleri ile Voodoo 4 PC için en geniş başlık seçeneklerini sunar. Voodoo 4 ailesi fiyat ve performans dengesi ile günümüz PC kullanıcıları için en ideal 2D/3D hızlandırıcısıdır.

Voodoo 4 5500 AGP ve 4500 PCI

32 MB Grafik Hafızası
Saniyede 337-367 Gigapixels
32-bit color rendering





TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ
MULTİMEDYA
Mecidiyeköy: (212) 212 98 50 Pbx
Bakırköy: (212) 572 16 24
www.multimedya.com

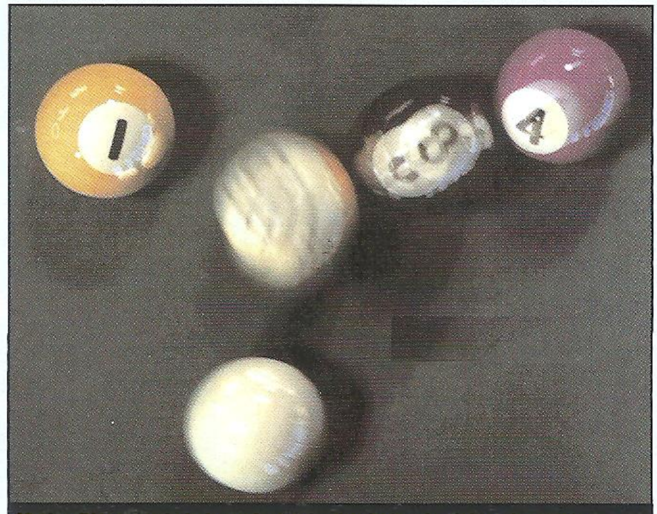
aşağılara çekilebilecekti. Grafik çipi 166 Mhz veya 183 Mhz merkezi işlemci frekanslarında çalışacak. Bugün TNT2'ler 200 Mhz civarında çalışıyor. VSA-100'ün rendering (kaplama) ünitesi iki ayrı pipeline'dan (üretim hattı) oluşuyor. Her pipeline üzerinde bir adet texture (doku) kaplama ünitesi mevcut. Dolayısı ile VSA-100 üzerine tek doku bindirilmiş, final çalışma hızına göre, 333-366Milyon Piksel/saniyelik performansa sahip olacak. Çift doku kullanan oyunlarda ise üzerinde çift piksel bindirilmiş 166-183 Milyon Piksel/saniyelik bir doldurma hızıyla karşılaşacağız. Bugünlerde fill-rate olarak da bilinen doldurma hızı çok önemli; çünkü yüksek çözünürlüklerde, 32bit renk derinliklerinde, 32bit dokular ve yüksek detay içeren dokular ile oyun oynamak için mümkün olduğunca yüksek fill-rate'e sahip olmak gerekiyor. Tek bir VSA-100 çipinin bu fillrate değerleri, ilk bakışta çok etkileyici görünmüyor. Fakat daha önce de söyledik; yeni Voodoo'lar aynı anda birden fazla VSA-100 kullanabiliyor ve haliyle de fill-rate hızı da kullanılan çip sayısı kadar yukarıdaki değerler ile çarpılarak büyüyor. Aslında paralel olarak kullanılabilecek olan çip sayısı, tam tamına 32 adet. Tabii bu kadar çok çip ile oluşturulabilecek olan bir grafik kartı sadece profesyonel uygulamalar için uygun bir fiyata sahip olabilirdi. Eğer 32 VSA-100 çipi beraber kullanılırsa, bu grafik canavarının fill-rate değeri üzerinde tek dokulu 5312-5856 Milyon Piksel/saniyelik korkunç yüksek bir değere ulaşır. Belki bazılarınız hatırlar, böyle müthiş kartları 3dfx adına Quantum firması hazırlıyor. Quantum eski Voodoo2'lerde de 4 Voodoo2 grafik çipini kullanarak bu tip bir grafik kartı hazırlamıştı. Dolayısı ile kimbilir belki 16 belki de tam 32 adet VSA-100'den oluşan grafik kartlarını da Quantum üretir.

Ancak tek başına fill-rate bizce çok önemli değil; grafik kalitesi de en az hız kadar önemli. 3dfx Voodoo3'leri açıkladığı zaman çok tepki almıştı; çünkü insanlar Voodoo'ları seviyorlardı ve aynı zamanda da mevcut en yüksek görüntü kalitesi ile oyun oynamak istiyorlardı. Fakat Voodoo3'ler ne 32bit renk derinliğinde rendering, ne 32bit texture'ları kullanabilme, ne de 256x256 piksel çözünürlüklerden daha yüksek dokuları kullanabilme özelliklerinin hiçbirine sahip değildi. Halbuki örneğin Quake 3, Unreal ve Half-Life gibi en çok ilgi çeken oyunlar, 512x512 piksel çözünürlüklerinde dokuları 32bit renk derinliğinde kullanıyorlardı. O zamanlar bütün TNT ve TNT2'ler bu özelliklere sahip kartlar olarak oldukça ilgi gördü. Bu yüzden, bu kartların sahipleri daha kaliteli grafiklerle oyun oynayabiliyorlardı. Peki ya hız?

Hız, fill-rate ile ölçülür. Dolayısı ile fill-rate ne kadar yüksek ise, kart da o kadar hızlıdır. Bugün piyasadaki TNT2'ler tek dokulu 350-400 Milyon piksel/s gibi fill-rate hızlarına sahipler. Voodoo3 3500 içinse bu değer, üzerinde tek doku olursa 183 Milyon Piksel/s. Tabii uyanık satıcılar size yapıştırılan doku miktarını söylerler. Ne de olsa pazarlama taktiği, çünkü o rakam daha büyük. Halbuki 3D oyunlarda ekranı pikseller doldurur ve grafik kartının framebuffer'ı piksellerle dolmadan grafikler monitöre çizilemez. Bu değerler TNT2 için üzerinde çift dokulu 175-200 Milyon Piksel/s , Voodoo3 3500 için ise üzerinde çift dokulu 183 Milyon Piksel/s. Peki VSA-100 3dfx'in daha önce sunamadığı bu özelliklere sahip mi? Çok şükür ki evet... Yeni grafik çipi hem 32bit renk derinliği, hem 32bit texture'lar, hem 2048x2048 piksellik texture'ları işleyebilme desteği, hem de 24bit Z-buffer'a sahip. Dolayısı ile 3dfx, en sonunda tüketici ihtiyaçlarına cevap verdi. Ayrıca hepimizin bildiği üzere birkaç ay önce ilan edilen FSHAA (full-scene hardware antialiasing) tam ekran donanım destekli görüntü düzeltme tekniğine sahip. Bu teknik sayesinde düşük çözünürlüklerde bile ekrandaki pikselleşmeleri yok edebiliyoruz ve sanki çok daha yüksek çözünürlüklerde oyun oynanıyormuş gibi daha kaliteli grafik görüyoruz. Bu, gerçekten de başarılı bir teknik. Bu tekniğin kullanıldığı oyunlarda çizgiler, 640x480 gibi çok düşük çözünürlüklerde bile düz gözüküyor, kare kare görünmüyor. Ayrıca bu tekniğin kullanılması için herhangi bir özel desteğe de gerek yok; VSA-100 sürücüleri bu işi doğrudan hallediyor. Yani bu yeni ekran kartlarını alanlar, eski oyunlarda bile bu teknikten yararlanabilecek.

Bu teknikle beraber Motion Blur, Depth of Focus teknikleri de hayatlarımıza giriyor. Bunların ilki aynı sinemadaki gibi hızla hareket eden bir cismi hafif bulanıklaştırıyor. İkincisi ise, yine filmlerdeki gibi ekran içerisindeki belli kısımlara odaklanılmasını mümkün kılıyor. Amaç izleyicinin ilgisini bu kısımlara çekmek. Anlayacağınız 3dfx 3D oyunları artık sinema gibi görsel bir şölen olarak yorumlamaya başlamış.

VSA-100, ayrıca hayatımıza S3 Savage serisi işlemcilerle giren bir kavramı da tekrar sokuyor, Texture Compression. Bildiğiniz üzere Texture Compression, ekran kartı tarafından 3D ortam kaplanırken kullanılacak olan dokuların sıkıştırılmasıdır. Peki bunları niye sıkıştırıyoruz. Öncelikle sıkıştırılan dokuların ekran kartının fiziksel hafızası üzerinde kapladığı alan küçülüyor. Böylece aynı hafıza miktarına çok daha fazla miktarlarda veri sığıyor. Bu teknik o kadar başarılı ki, Savage serisi işlemcilerde 16 MB'lık bir hafızaya aşağı yukarı 100 MB boyutlarında texture sığdırılabiliyordu. İleride çıkacak olan ve GeForce'un çizebileceği kalitede grafiklere sahip oyunlarda sistem veriyolu üzerine önemli oranlarda yük biniyordu. Bu yük 3D dünya ile ilgili olan CPU tarafından hesaplanmış verilerin grafik kartına gönderilmesi esnasında ortaya çıkıyordu. Dolayısı ile üzerinde GPU ünitesi olmayan grafik kartlarında sistem veriyoluna büyük yük biniyor. Peki VSA-100'de durum nasıl? Bunu da irdeleyeceğiz. Bütün bu veri transferine bir de


Motion Blur sayesinde bu ve benzeri sahnelerle sık sık karşılaşacağız.



Voodoo4 4500, PCI veriyolunu kullanan modellerden birisi.

fiziksel hafızadan grafik kartına texture transferlerini, diğer sistem aygıtlarının veri istemlerini de eklerseniz, yarının oyunlarında esas sorunun sistem veriyolu ile hafıza modülleri bant genişliklerinden dolayı ortaya çıkacağını görürsünüz. İşte, Texture Compression hafıza modüllerinden grafik kartına doğru doku verilerinin transferlerinde bunların boyutlarını önemli ölçüde küçültüğünden dolayı çok yararlıdır. Yani sistem veriyolu üzerinde rahatlamaya yol açmaktadır. 3dfx hem DirectX 6.0 tarafından desteklenen algoritmaya, hem de kendi geliştirdiği FXT1 algoritmalarına VSA-100 ile destek veriyor. Bildiğiniz üzere DirectX sıkıştırma algoritması aslında S3'ün algoritması ve lisansı Microsoft tarafından satın alınmıştı. FXT1, 32 MB'lık grafik kartının yerleşik hafızasına tam 256 MB texture depolayabilir. Tabii bu hafızanın sadece texture için kullanılmadığını unutmamak gerekir. Fakat 3dfx'in doğru seçim yaptığı kesin, çünkü gelecekteki sistemlerin üzerindeki en büyük sorunlardan birini çözmek için gerekli adım atmış durumda. Burada S3'ü gerçekten kutlamak lazım. 1 sene öncesinden durumu fark edip bu teknolojiyi geliştirdiler. Her VSA-100 çipi, 64 MB'a kadar fiziksel hafızaya destek veriyor. Bu, Voodoo3'lerin 16 MB'ından sonra iyi bir gelişme. Bildiğiniz üzere grafik kartının hafızası ne kadar büyük olursa, grafik işlemcinin de aradığı verileri burada bulma olasılığı o kadar fazla olur. Aynı CPU'ların L2 cache bellekleri gibi... Ayrıca grafik işlemcinin ihtiyacı olduğu verileri grafik kartının hafızasında bulamadığı vakit, ana hafızadan alınması için beklemesi gerekmez. Bu da haliyle önemli derecede performans artışı sağlar.

Yeni Voodoo'lar da, Voodoo3'lerdeki gibi AGP texturing özelliğine sahip değiller. Halbuki bugün piyasadaki bütün grafik kartları bu özelliğe sahip. AGP texturing, grafik kartının yerleşik hafızası dolduğu zaman, sistemin ana hafıza modüllerinde texture saklaması anlamına geliyor. Böylece bir nevi ekstra hafıza yaratılabiliyor. Fakat tabii ki bu texture verisinin sistem hafızasından alınması zaman kayıplarına sebep oluyor. İşte size grafik kartı hafızasının büyük olmasının önemini kanıtlayan bir örnek daha. Gerçi Texture Compression kullanılırsa AGP texturing özelliğine sahip olmak çok da önemli değil. 3dfx de zaten bunu öneriyor.

Peki ya GPU, Transformation&Lightning?

GeForce ve Savage 2000 ile hayatımıza giren bu kavramlar, 3D ortamında gelecek nesile damgalarını vurdular. Bugün artık kimse GPU'nun önemini küçümseyemez. 3dfx basın bülteninde VSA-100'ün geometri desteğinden hiç bahsetmedi. Halkla ilişkilerden sorumlu Scott Sellers sadece "3dfx gerekli olduğu zaman T&L'e destek verecektir!" gibi bir açıklama yaptı. Eğer ki yeni Voodoo'lar GPU desteği taşımıyorsa çok yazık, çünkü 5-6 ay zarfında piyasaya girecek olan oyunlar karşısında serinin en pahalı kartı olan Voodoo5 6000 bile diz çökecektir. Evet belki 5-6 ay uzun bir zaman olabilir fakat bütün yeni Voodoo'larda ne yazık ki en erken 2000'in bahar aylarında piyasada olacaklar. Haliyle biz son kullanıcılar da, yeni aldığımız bir kartın en son oyunlar karşısında çok düşük bir performans göstermesini istemeyiz. Neredeyse ucuz bir bilgisayar fiyatına Voodoo 5 6000 alıyorsunuz ve bu kart bile yeni oyunlarda saniyede 7-8 ekrandan fazla bir grafik performansı gösteremiyor. Herhalde çılgına dönerdiniz. Teoride yeni Voodoo'lar fill-rate olarak hem GeoForce hem de Savage 2000'den daha yüksek bir performansa sahip. Bu gerçek hayatta da böyle olacak. Peki öyleyse neden 5-6 ay sonra çıkacak oyunlarda Voodoo'lar diz çökecek? Sorun 3 boyut olan grafik dünyasının 2 boyuta dönüştürülmesi olarak bilinen Transformation aşamasında çıkacaktır. GeForce ve Savage 2000 sahiplerinin ekran kartlarında yerleşik olarak bulunan GPU (Geometry Processing Unit - Geometri işleme ünitesi) çok hesaplama gerektiren işleri rahatça yapacak. Voodoo ve bugünkü ekran kartlarında ise merkezi işlemci bu hesaplarla boğuşmak zorunda kalacağından, ekran kartınız ne kadar güçlü olursa olsun işlemek için bu verileri yani işlemcinizi beklemek zorunda kalacak. Dolayısı ile hepimiz GPU'suz bir ekran kartının artık piyasada çok fazla başarılı olamayacağını anlamış olmalıyız. 3dfx yeni nesil işlemcilerini bugün piyasaya sürmüş olsaydı, çok büyük bir avantaj kazanmış olurdu. Zira bu ağır grafik hesaplamalarını gerektirecek olan uygulamaların çıkmasına 5-6 ay var. Dolayısı ile şu an için ne GeForce ne de Savage 2000'den tam olarak faydalanılmıyor. Sadece Quake 3 biraz olsun transformation'da bu kartlardan faydalanabilir. Burada yanlış anlaşılma olmasın, zira gerek GeForce gerek Savage 2000, bugünkü TNT2 Ultra'lar da dahil olmak üzere tüm ekran kartlarından daha yüksek bir performansa sahip. Zaten GPU devreye girince hiç bir kartın şansı da kalmıyor. Ne yazık ki yeni Voodoo'lar en erken 2000 baharında piyasada olacak. Dolayısı ile bu oyunların çıkışı ile çakışacak bu tarihte GeForce'u veya Savage 2000'i olanlar, bugün bile almış olsalar kartlarına şükredeceklerdir. Bizce 3dfx, 2000 baharına kadar dizayn üzerinde değişiklik yapıp son dakikada ani bir hareketle GPU desteğini açıklayabilir. Bunu yaparsa piyasanın da lideri olur.

SÖZLÜK

VSA-100: 3dfx'in en son Voodoo çipi olan Voodoo Scalable Architecture'ın (Voodoo ölçeklenebilir Mimarisi) kısaltması. Bu çip Voodoo3'te olan herşeyi içeriyor ve daha da fazlası var. 32 adet'e kadar paralel bağlanabiliyorlar ve her biri için 32 MB RAM kullanılabiliyor. Birden fazla çip'i birbirine bağlamak için SLI benzeri bir teknoloji kullanılıyor. Bu şekilde kullanmanın tek kötü yanı ise, multi-chip karta takılan her çip için aynı kaplama bilgisi tekrarlanmak zorunda, bu da kullanılabilir bellekten, biraz da olsa kayba sebep oluyor

FXT1 ve DirectX Kaplama Sıkıştırması: FXT1, 3dfx'in kendine ait olan ve kullanımı ücretsiz bir kaplama sıkıştırma teknolojisi. DirectX kaplama sıkıştırması ise, S3'ün S3 kaplama sıkıştırması'nın DirectX'e uyarlanmış bir sürümü. Her ikisi de hafıza kullanımı minimum olan ve yüksek çözünürlükteki (daha iyi ve belirli görüntü) kaplama kullanımına izin veren teknolojiler. Bu teknolojilerden herhangi biri olmasaydı, bugünkü donanım ve hafıza kısıtlamaları ile 32bit renkli büyük kaplama desteği olamazdı.

2k x 2k kaplamalar (büyük kaplama desteği): Voodoo4 ve 5'e kadarki tüm Voodoo'lar en fazla 256x256 pixel desteği verebiliyorlardı. Bu da oyunlardaki pek çok kaplamanın bulanık ve puslu olmasına sebep oluyordu. Yeni Voodoo'lar ise 2048x2048 pixel (kısaca 2kx2k) büyüklüğündeki kaplamalara dahi destek verebiliyorlar. Tabii ki, daha büyük kaplamalarla, oyunlar çok daha mükemmel olabiliyor.

Gerçek-zamanlı tam ekran donanımsal (anti-aliasing) kırık düzeltme: Hemen hemen tüm video kartları kırık düzeltme konusunda iddialıdırlar, ancak aslında bu işi sürücüleri yardımıyla yaparlar. Üstelik hem işlemciyi meşgul ederler, hem de sonuç pek iç açıcı olmaz. Gerçek anlamda AA (kırık çizgilerin ve yanıp sönen nesnelerin kaldırılması) için Voodoo kartlarında 2 adet VSA-100 çipinin bulunması gerekir Bu nedenle sadece Voodoo5'lerde bu özellik mevcuttur.

T-Buffer Sinematik efektler (tamamı donanısal olarak gerçekleştirilir):

A) **Motion Blur** (Hareket eden cisimlerin bulanıklaşması): Sinema ya da televizyonda, ekrandaki görüntünün saniyede 24 kare hızında yenilendiğini anlamamamamızın sebebi motion blur efektidir. Ancak bilgisayar animasyonlarında bu özellik bulunmadığı için, bize hareketlerin akıcı görünebilmesi için daha fazla kare render edilir.

B) **Depth of Field Blur:** Gerçek bir lenste olması gerektiği gibi, manzaradaki önemsiz cisimlerin bulanık, önemli cisimlerin ise net görünmesine dayanan bu efekt de sinema ve TV'de genelde kullanım alanı bulur. Artık oyun üreticileri de hangi nesneye odaklanıp hangisine odaklanmayacaklarını tamamiyle kontrol edebilecekler.

C) **Soft Shadows and Reflections** (Gölge ve yansımaların yumuşatılması): Sinema ile bilgisayar oyunları arasındaki boşluğu dolduracak bir başka efekt de SSR. Bu efekt sayesinde gölgelere ve yansımalara daha yumuşak hatlar verilerek, çok daha gerçekçi görüntüler elde edilebilecek.

Değerlendirme;

3dfx, yeni nesil Voodoo'lar ile gerçekten de iyi bir çıkış yapacak gibi görünüyor. Bu süre esnasında GeForce'un daha hızlısı olan NV15 kod adlı seri de çıkmış olacak. Savage 2000+'ın da bu tarihlerde piyasada olacağı düşünülürse Voodoo'ların işi zor. Tabii eğer GPU eklemezlerse... Kim bilir; 3dfx her an her şeyi yapabilir. Siz siz olun beklenmeyeni bekleyin. Belkide tüm bu transistörlerin içerisinde bir de GPU gizlidir.

ASUS
V6600 Deluxe



ÜRETİCİ FİRMA
Asus,
www.asus.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Çizgi Elektronik,
(0212) 273 14 91

FİYATI
345$

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3712 mark@640x480
Game 1 Race : 57,0 fps
Game 2 First Person : 66,7 fps
3040mark@1024x768
Game 1 Race : 48,7
Game 2 Race : 52,6

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
Crusher Demo:
800x600: 49,7 fps
1024x768: 49,5 fps
Demo1 Demo:
800x600: 111,0 fps
1024x768: 105,6 fps
32 bit renk:
Crusher Demo:
800x600: 49,5 fps
1024x768: 49,0 fps
Demo1 Demo:
800x600: 109,3 fps
1024x768: 87,6 fps

Creative ve Leadtek ile başlayan GeForce çılgınlığı bu ay da tüm hızıyla devam ediyor. İlk konuğumuz, piyasanın en prestijli markalarından biri olan Asus'un V6600 Deluxe'ü.

Özellikle ürettiği anakartlarla büyük ve bir o kadar da haklı bir ün kazanmış olan Asus, ekran kartları konusunda da dünyanın önde gelen üreticilerinden biri olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Firma, daha önce kullanıcılara sunduğu TNT işlemcili V3400 ve TNT2 işlemcili V3800'ün ardından, bu kez de meşhur GeForce işlemciye sahip V6600 ile karşımızda.

Öncelikle V6600'ün piyasada iki ayrı modeli olduğunu belirtmekte fayda var. Bunlardan ilki bir grafik kartı olmaktan öteye gidemeyen V6600 Pure, diğeri ise şu an incelemesini okumakta olduğunuz V6600 Deluxe. Bu kartı Deluxe yapan özelliklerden yazının ilerleyen bölümlerinde ayrıntılı bir şekilde bahsedeceğiz. Ama önce bir oyuncu için en önemli nokta olan hız ve grafik kalitesine bir göz atalım.

V6600 Deluxe'ü daha önce incelediğimiz GeForce tabanlı ekran kartlarından ayıran en büyük özellik, üzerinde yer alan RAM modüllerinin SGRAM olması. SGRAM, ekran kartları için özel olarak üretilen ve çok daha yüksek frekanslarda çalışabilen modüllere verilen isim. Eğer bu tip bellek modülleriyle desteklenen kartların, diğerlerine oranla çok daha fazla kare oranı sunabileceğini düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz. Çünkü SGRAM'in farkı, hız konusunda ortaya çıkmıyor. Onu farklı kılan, inanılmaz yüksek bir overclock imkanı sunuyor olması. V6600 Deluxe'ün standart çekirdek hızı 120Mhz ve standart RAM hızı 166Mhz. Görüldüğü gibi buraya kadar herşey gayet normal. Ama eğer bellek hızlarını yükseltmek isterseniz, farkı siz de rahatlıkla anlayabilirsiniz. Kartla birlikte gelen Tweak Utility isimli overclock yazılımı yardımıyla 166Mhz'i 195Mhz'e kadar yükseltme şansınız var ve bu hızda bile kesinlikle kitlenme gibi bir sorun yaşanmıyor. Ama V6600, 195Mhz RAM hızını aşabilecek bir potansiyele sahip. Asus bu küçük utility'de her ne kadar üst sınırı 195Mhz olarak belirlemiş olsa da, biz kartı 200Mhz RAM hızında sorunsuzca çalıştırmayı başardık.

Kartı overclock etmeden, standart hızlarda çalıştırsanız bile, ortaya çıkan kare oranları gerçekten büyüleyici. V6600 Deluxe'ün günümüzde artık neredeyse tüm oyunlar tarafından desteklenen Direct3D performansı, geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Creative Annihilator ve Leadtek Winfast'tan daha yüksek. Bunun en güzel kanıtı, 3D Mark testinde elde ettiği 3712Mark'lık değer. Aynı şey OpenGL performansı için de geçerli. Kart, Quake II testlerimizde diğer kartlara oranla 1-2 kare fazla performans sergilemeyi başardı. Kartı RAM hızını 200Mhz'e kadar yükselterek test ettiğimizde ise bu oranlar 1-2 kare daha yükselmeyi başardı. Ancak işlemci her ne kadar başarılı bir soğutucu ve bunun üzerinde yer alan güçlü bir fan ile destekleniyor olsa da, çok fazla ısındı. 1-2 kare için böyle bir riske değip değmeyeceği ise tartışılır.


Asus V6600 Deluxe'ün en büyük artısı, beraberinde gelen 3D gözlükler.

Gelelim kartı Deluxe yapan ekstra özelliklere... V6600'ün arka panelinde bir adet S-Video girişi, bir adet S-Video çıkışı, bir adet RCA çıkışı, bir adet de VR çıkışı yer alıyor. Anlayacağınız, arka panel oldukça kalabalık. S-Video girişini kullanarak bilgisayarınıza video kamera, web kamerası ya da Asus'un kendi kartları için ürettiği TV tuner olan TV Box'ı bağlayabilirsiniz. Web kamerası ve video kamerayla yaptığımız testler, V6600 Deluxe'ün bu konuda oldukça başarılı olduğunu kanıtladı. Görüntü kalitesi oldukça yüksekti ve görüntü yakalama sırasında hiç bir sorun yaşamadık. S-Video ve RCA çıkışları ise, sisteminize video bağlamak ya da görüntüyü televizyona yansıtmak gibi işlemler için tasarlanmış. Eğer bir DVD-ROM'unuz varsa ve filmleri monitör yerine büyük ekranlı televizyonunuzda seyretmek istiyorsanız, yapmanız gereken tek şey, kartla birlikte gelen kabloları kullanarak sisteminizi TV'ye bağlamak ve keyfini çıkarmak.

VR çıkışı ise, V6600'ün en can alıcı özelliklerden birisi olan 3D gözlükleri bağlayabileceğiniz bir çıkış. V6600'le birlikte gelen 3D gözlük, özellikle bu tip oyunlar için optimize edilmiş oyunlarda tamamen farklı bir ortam yaratmayı başarıyor. Zaten kartla birlikte gelen geniş oyun desteği, size bu keyfi yaşatmaya yetecektir. Drakan ve Rollcage'in tam sürümleri, ayrıca için-de UEFA Champions League, Roller Coaster Tycoon, Re-Volt ve Michael Owen's World League Soccer gibi geçtiğimiz yılın en çok ses getiren oyunların demolarını içeren bir CD de pakete dahil edilmiş. Gözlüğün tek eksisi ise, yüze oturması konusunda çok da başarılı olamaması.

V6600 Deluxe hakkında şikayet edilebilecek tek nokta, diğer kartlara oranla oldukça yüksek bir fiyata sahip olması. Ama yukarıda sıraladığımız tüm bu özelliklerin ucuza sunulmasını beklemek de biraz haksızlık olurdu herhalde. Piyasanın en zengin içerikli GeForce'una sahip olmak isteyenlerin ilk tercihi, kesinlikle Asus V6600 Deluxe olmalı.

SON KARAR

ARTILAR SGRAM; inanılmaz overclock potansiyeli; kolay kurulum; zengin yazılım desteği; 3D gözlükler; S-Video çıkışı.

EKSİLER Fiyatı bir hayli yüksek; 3D gözlükler pek ergonomik değil.

SONUÇ Asus V6600 Deluxe, piyasada bulabileceğiniz en çok özelliğe sahip GeForce olarak dikkat çekmeyi başarıyor.

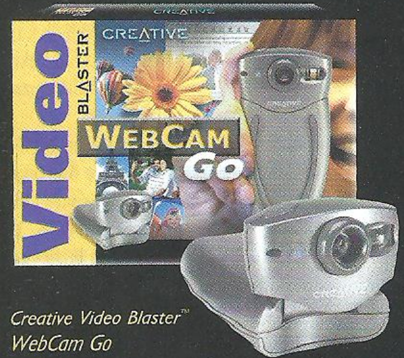
Video BLASTER **WEBCAM Go**

Bırakın PC Kameranız Fotoğrafınızı Çeksin Heryerde, Herzaman!

Creative'den yeni Video Blaster WebCam Go, tam beklediğiniz bir buluş! Artık bir PC kameranızı yanınızda istediğiniz yere götürebilir ve unutulmaz anlarınızı, web sayfanızda yayınlamak için internete hazır JPEG formatında kaydedebilirsiniz. WebCam Go'nun 4 MB'lık built-in hafızası, yaklaşık 90 sabit imajı, yüksek 640X480 çözünürlükte yakalayabilmenizi sağlar. Bu tam 2.5 makara filme eşittir!

Kullanıcı dostu, Polaroid PhotoMAX, WebCam Control ve WebCam Monitor yazılımları ile WebCam Go ayarlarınızı yapabilir ve kendi web sayfanızı dizayn edebilirsiniz. Geliştirilmiş imaj sensor'ı ile herzaman, orjinal renklerine daha sadık, daha keskin ve temiz imajlar elde edersiniz. Hatta WebCam Go'yu PC'nize bağlayarak video konferans yapabilir, harekete duyarlı kamera olarak kullanabilir, kendi özel e-mail postcard'larınızı hazırlayabilir, full motion videolar dahi yaratabilirsiniz!

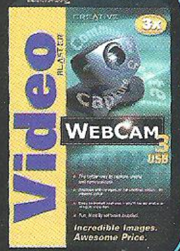
Neden PC kameranız hayalgücünüz kısıtlasın?



Creative Video Blaster™ WebCam Go

- **Web sayfalarınız için anında imajlar!**
- **Kullanması çocuklar için bile çok kolay!**
- **Her yere götürün!**
- **90 adet sabit imajı saklayın. Yanlızca bir GO!**

Ayrıca:
WebCam Go'daki üstün teknolojiyi kullanan Video Blaster WebCam 3, PC temelli uygulamalar için ideal bir PC kamerasıdır. İmajları 640X480 çözünülürlükte yakalayan WebCam 3, video konferans, harekete duyarlı çekim, dijital snapshot'ları yakalama ve full motion videolar için mükemmel bir seçimdir. Basit tek-tuş kullanımıyla çocuklar bile kullanabilir!



Creative Video Blaster™ WebCam 3

Ana Ofis:
Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921 Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

Creative Authorized Distributors in Turkey:
Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Website: http://www.empa.com.tr
Gen-Pa Bilgi Islem Senol Sokak No: 13 Gayrettepe Istanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024
Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Website: http://www.multimedya.com

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

LEADTEK
WinFast GeForce 256 DDR

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

RETİCİ FİRMA
eadtek,
www.leadtek.com.tw

THALATÇI FİRMA
urcom,
216) 330 57 83

İYATI
60 $

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)
556 mark@640x480
Game 1 Race : 52,0 fps
Game 2 First Person : 66,5 fps
140mark@1024x768
Game 1 Race : 50,8
Game 2 Race : 53,9

QUAKE II
OpenGL performansı)
6 bit renk:
rusher Demo:
00x600: 49,5 fps
024x768: 49,3 fps
emo1 Demo:
00x600: 112,5 fps
024x768: 107,9 fps
2 bit renk:
rusher Demo:
00x600: 49,8 fps
024x768: 49,7 fps
emo1 Demo:
00x600: 112,5 fps
024x768: 103,1 fps

Üç aylık bekleyişin sonunda DDRRAM'e sahip ilk GeForce ofisimize teşrif etti. Üstelik kart, TNT2 savaşının önde gelen kahramanlarından biri olan Leadtek'ten geliyor.

3D dünyasında gerçek bir devrim anlamına gelen GeForce grafik işlemcisi, WinFast GeForce 256 DDR ile bir kere daha karşınızda. Ama bu kez durum biraz farklı. Çünkü nVidia'nın müthiş işlemcisi, ilk kez DDRRAM ile destekleniyor. Bu güne kadar incelediğimiz tüm GeForce kartlar, hem performansları hem de inanılmaz özellikleriyle bizden Editörün Seçimi ödülünü almayı başarmıştı. Ama herkesin az çok bildiği gerçek, bu kartların SDRAM ile ulaşabileceği maksimum performansa ulaşmasının imkansız olduğuydu. Nihayet DDRRAM'li ilk kart piyasaya çıktı ve biz de hiç vakit kaybetmeden onu sayfalarımıza konuk etmeyi başardık.

Kartın özelliklerine geçmeden önce öve öve bitiremediğimiz DDRRAM teknolojisinden biraz olsun bahsetmekte fayda var. DDR, "Double Data Rate" yani iki kat daha fazla veri transfer hızı anlamına geliyor. Yani AGP portlarında olduğu gibi aynı çevrimde iki defa veri taşıyorlar ve SDRAM'lerde maksimum 133Mhz olan hız, bu tip bellek modüllerinde 266Mhz'e çıkıyor. Bu arada DDRRAM'lerin, aynı SDRAM'lerde olduğu gibi 64bit'lik veriyolunu kullandıklarını da belirtmekte yarar var.

Peki ama tüm bunlar, oyunlarda gördüğümüz kare sayısının iki katına çıkması anlamına mı geliyor? Bu sorunun cevabı ne yazık ki hayır. Eğer küçük bir monitörünüz varsa ve oyunları düşük çözünürlüklerde oynuyorsanız, kart üzerinde DDRRAM olmasının sizin için pek bir anlamı yok. Çünkü elde edeceğiniz kare sayılarında neredeyse hiç fark olmayacak. Ama yüksek çözünürlüklerde (özellikle 1024x768 ve üzeri) ve 32bit renkte bu tip bellek modülleri hızla arayı açmaya başlıyorlar ve tam anlamıyla rakiplerine toz yutturuyorlar.

Her neyse; bu konuya benchmark skorlarını değerlendirirken tekrar geri dönmek üzere ara verelim ve biraz da kartın genel özelliklerinden bahsedelim. Herşeyden önce kartın görünümü, bellek modülleri dışında geçen ay incelediğimiz SDRAM'li versiyonu ile tamamen aynı. Grafik işlemcinin soğutulması için WinFast TNT2'lerden beri kullanılan fan, bu kart üzerinde de yerini almış.

GeForce 256 DDR, tasarımıyla olduğu kadar temel özellikleriyle de geçen ayki kardeşine oldukça benziyor. Standar çekirdek hızı 120Mhz ve bu hızı overclock yoluyla 150Mhz'e kadar yükseltmek mümkün. AGP 4X desteğine de sahip olan kart üzerinde bir de TV çıkışına yer verilmiş. Evinizde dev ekran bir televizyonunuz varsa, bilgisayarınızı bu televizyona bağlayarak inanılmaz derecede zevkli dakikalar geçirebilirsiniz. Ama unutmayın ki televizyondan alabileceğiniz maksimum çözünürlük ancak 800x600 olacak. Yani televizyon keyfi için bazı özelliklerden vazgeçmek zorundasınız.



Kartın üzerindeki 32MB DDRRAM, özellikle yüksek çözünürlüklerde farkını hemen hissettiriyor.

WinFast'ın başarılı olduğu noktalardan birisi de MPEG çözümü. Bugün DVD-ROM'ların yanında her ne kadar bir de MPEG kartına yer veriliyor olsa da, artık tüm gelişmiş ekran kartlarıyla da MPEG çözme işlemini yapabiliyoruz. İşte WinFast GeForce 256 DDR da bu konuda en başarılı kartlardan birisi. Kartla birlikte gelen DVD yazılımını kurup DVD-ROM'unuza filmi yerleştirmeniz, kusursuz bir DVD keyfi için yeterli olacaktır.

Dediğimiz gibi, kartı daha önce incelediğimiz GeForce'lardan ayıran tek özellik üzerindeki bellek modüllerinin DDR olması. Örneğin geçen ayki SDRAM'li WinFast'ın bellek hızı 166Mhz iken DDRRAM'li WinFast'ın bellek hızı tam 300Mhz. Bu farkı yaratan, yukarıda da açıklamaya çalıştığımız gibi, DDRRAM' lerin bir seferde iki kat daha fazla veri taşıması.

Gelelim benchmark skorlarımıza... İlk yaptığımız test olan 3D Mark, başlangıçta bizi büyük bir hayal kırıklığına uğrattı. Çünkü 640x480 çözünürlükte kart, geçen ayki SDRAM'li WinFast ile neredeyse aynı sonuçları verdi. Ama bu hayal kırıklığı, çözünürlük yükseldikçe yerini hayranlığa bırakmayı başardı. 1024x768 çözünürlükte elde ettiğimiz 3140Mark, diğer GeForce'ların ulaşabildiği skordan çok daha yüksek bir skordu.

Aynı durumu Quake II testinde de yaşadık. 16bit ve 800x600 çözünürlükte yaptığımız Demo1 ve Crusher testleri, kartın gerçek gücünü ortaya koyamadı ve daha önce incelediğimiz GeForce'lardan daha üstün sonuçlara ulaşamadık. Ama özellikle 32bit renk ve 1024x768 çözünürlükte herşey değişti. Demo1 testinde ulaştığımız saniyede 103,1 kare sayısı, bu çözünürlükte gördüğümüz en yüksek skor. Geçen ayki Leadtek incelememizde bu rakam ancak 86,8fps'ye ulaşabilmişti. Yani DDRRAM ve SDRAM arasındaki fark yaklaşık olarak 17 kare.

GeForce 256 DDR, overclock konusunda da oldukça başarılı. 300Mhz olan bellek hızını 360Mhz'e kadar çıkardığımızda elde ettiğimiz rakamlar gerçekten de büyüleyici. Örneğin kart, Demo 1 testinde overclock edilmiş haliyle 1600x1200 çözünürlük ve 16bit renk'te tam 59,6 kare oynatmayı başardı. Şöyle bir geriye dönüp bakarsak TNT2 Ultra'lar bu değere ancak 1024x768 çözünürlükte ulaşabildiklerini görüyoruz. Bu da DDRRAM ile desteklenen bir GeForce işlemcinin neler yapabileceğinin en açık kanıtı.

Kartın tek olumsuz yanı, fiyatının zaten pahalı olan SDRAM'li GeForce'ların da üzerinde olması. Ne kadar iyi olursa olsun bir ekran kartı için 360$ ödemek bir çok kullanıcı için çok da mantıklı gelmeyebilir. Ama her zaman söylediğimiz gibi en iyiye ulaşmak, çoğu zaman hiç de kolay değildir.

SON KARAR

ARTILAR 32MB DDRRAM gerçekten de hızlı; çok başarılı MPEG çözümü; TV-Out özelliği; overclock edilmesi oldukça kolay.

EKSİLER Fiyatı oldukça yüksek.

SONUÇ Daima en yüksek hıza ulaşmak sizin için bir tutku haline geldiyse, şu an için tek alternatifiniz Leadtek WinFast GeForce 256 DDR.

Yüksek Hız. Harika Özellikler.
En iyi CD-RW Programı.

CD-RW BLASTER 8432

**CD-RW Blaster 8432 ile,
CD yazmak hiç bu kadar kolay olmamıştı!
CD-RW Blaster 8432,CD-R 'lara en yüksek hızda,
8X ile yazıyor! Şimdi müzikCD lerinizden derlemeler
yapabilir,hatta MP3 dosyalarınızı CD player'ınızda dinlemek
için audio CD fomatına çevirebilirsiniz!**

**CD-RW Blaster 8432 ile en favori parçalarınızı,
80 dakikalık bir CD ye bile yazabilirsiniz ve 74 dakikalık
CD leri biraz aşan datalar için CD-RW Blaster'ın overburn
özelliği ile CD den tam performans alırsınız. Hepsinden önemlisi,
bir CD nin içindeki dataya herhangi bir standart CD-ROM drive ile ulaşabilirsiniz.
Böylece incecik bir CD nin içine sığdırılmış büyük çaptaki dosyaları, kolayca dağıtabilirsiniz.**



***Yeni CD-RW Blaster 8432 ile
asla yarı yolda kalmazsınız !***

Ana ofis
Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921 Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999
Creative Authorized Distributors in Turkey:
Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Website: http://www.empa.com.tr
Gen-Pa Bilgi Islem Senol Sokak No: 13 Gayrettepe Istanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024
Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Website: http://www.multimedya.com

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

KRN

Miracle Hunter PIII 550

RETİCİ FİRMA
entim,
www.sentim.com.tr

İYATI
267$

SİSTEM ÖZELLİKLERİ

SİSTEM
şlemci: :Intel Pentium III 550
AM:128 MB 100 Mhz
ache: 512 K

SÜRÜCÜLER
lard disk: 13 GB Quantum Fireball
VD-ROM: Ceative 6X

GENİŞLEME YUVALARI
nternal 3.5" yuva: 3 (ikisi dolu)
nternal 5.25" yuva: 2 (biri dolu)
us slotları: 4 PCI (biri dolu), 3 ISA (hepsi boş), 1 AGP (dolu)
AM: 3 adet DIMM modülü (biri dolu)

VIDEO
kran kartı: 32 MB Creative TNT2 Ultra
Monitor: Targa 17"

SES
es kartı: Creative SB!Live
oparlör sistemi: Jazz J7904

DİĞER
pache 56K modem
verMedia TV kartı
Vindows 98 klavye
ntel Intelli mouse

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)
029 3D Marks
ame 1 Race: 56,0 fps
ame 2 First Person: 49,9 fps

QUAKE II
(PENGL PERFORMANSI)
rusher Demo
6-bit renk:
800x600: 43,8 fps
1024x768: 41,3 fps

emo1 Demo
6-bit renk:
800x600: 76,2 fps
1024x768: 69,3 fps

NORTON SI
(ENEL SİSTEM PERFORMANSI)
253,8

Uzunca bir aradan sonra sistem incelemelerimize kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu ayki konuğumuz, ülkemizde en çok tanınan markalardan biri olan KRN'nin Miracle Hunter PIII 550'si.

KRN için söylenecek fazla bir şey yok aslında; kendini ulusal bazda fazlasıyla tanıtmış bir marka. Sıkı oyunculara yönelik sistemlerin daha çok yerel bazda hizmet veren firmaların egemenliğinde olduğu günümüzde KRN'nin Miracle Hunter PIII 550'sini görünce incelemeden edemedik. Multimedya özelliklerine de sahip olan sistem, bir oyuncunun isteyebileceği her şeyi sunuyor.

Sistemin kasası çok iyi seçilmiş. Kasayı açıp parçaları değiştirmek için kapağın üzerindeki tek bir vidayı sökmeniz yeterli. Kasa kullanılan alaşımı sayesinde fazlasıyla hafif ve kullanışlı. Güç kaynağı küçük tutulmuş ve kasanın üst kısmına yerleştirilmiş. Üzerinde ise 3 adet Floppy yuvası ve 2 adet CD-ROM yuvası bulunuyor.

Sistemde anakart olarak, LEGEND-QDI kullanılmış. Anakartta kullanılan Intel 440BX çipsetine günümüzde birçok sistemde rastlamak mümkün. Anakart üzerinde 1 AGP, 4 PCI ve 3 ISA yuvası mevcut. 3 PCI yuvasında fax-modem, ses ve TV kartları yer alıyor. Sistemde 128MB SDRAM'e yer verilmiş. Ana kartınüzerinde ise 3 adet RAM slotu bulunuyor ve bu slotlara takılabilecek toplam bellek büyüklüğü 768MB. Anakartın tek eksisi, günümüzde standart haline gelen UDMA-66 desteğine sahip olmaması.

Miracle Hunter'da işlemci olarak, adından da anlaşılabileceği gibi Pentium III 550 seçilmiş. Yeni nesil sistemlerde Pentium III 500 kullanıldığını biliyoruz. Yine de sistemde kullanılan Pentium III 550 daha uzun ömürlü ve daha performanslı görünüyor.

Gelelim bir oyuncu için bilgisayar sistemlerinde yer alan en önemli bileşen olan ekran kartına... Miracle Hunter'da kullanılan Creative TNT2 Ultra, yaptığımız 3D Mark testlerinde 5029 3D Mark, 56fps Game1 ve 49,9 Game2 değerlerini elde etti. Bu rakamlar, zaten performansından kimsenin şüphesi olmadığı TNT2 Ultra'nın Pentium III 550 ile birleşince neler yapabileceğinin en güzel kanıtları.

Hard disk olarak 13GB'lık Quantum Fireball seçilmiş. Özellikle yeni nesil oyunların hard disk üzerinde çok büyük alanlar kapladığını göz önüne alırsak, 13GB'ın oldukça iyi bir seçim olduğu hemen ortaya çıkıyor. Ayrıca Quantum Fireball'un performansı da neredeyse tüm kullanıcıları memnun edebilecek kadar yüksek.



Miracle Hunter, daha çok multimedya özellikleriyle dikkat çeken bir sistem.

Miracle Hunter'da dikkat çekici diğer bir özellik ise Creative 6X DVD-ROM'a sahip olması. Creative DVD-ROM'un piyasadaki en iyi 6X sürücü olduğunu söyleyebiliriz. Zaten performansı da bunu kanıtlıyor. 6X okuma yeteneğine sahip olan DVD-ROM, ortalama okuma hızında 2670Kps değerine ulaştı. Bunun yanı sıra görüntü kalitesi ve beraberinde gelen WinDVD SoftMPEG yazılımıyla da rakiplerinin bir adım önünde olduğunu ispatlıyor. Sistem üzerinde MPEG kartı yok, ancak ekran kartının Creative TNT2 Ultra olması ve bu kartın MPEG performansının oldukça yüksek oluşu bu sorunun ortadan kalkmasını sağlıyor.

Sistemle birlikte kullanıcılara sunulan monitör, 17" Targa. Monitör'ün ön yüzüne yerleştirilen tek bir tuş ile tüm ayarlara ulaşılabiliyor. Ama bu tuşa alışmak oldukça zor. Monitörün görüntü kalitesi ise pek yüksek değil. Özellikle renklerin koyu tonlarında ciddi sorunları sahip olduğunu söylemeliyiz.

Sistemde Apache 56K V90 internal fax-modem bulunuyor. Apache modemler, özellikle Türkiye gibi telefon hatları konusunda birçok sorun yaşayan ülkelerde, bu sorunları kullanıcılara minimum düzeyde yansıtmasıyla tanınıyor.

Sentim, Miracle Hunter'ı ismi kadar gösterişli yapmaya çalışmış ve hiçbir fedakarlıktan kaçmamış. Ses kartı olarak Creative Sound Blaster Live! Value Digital kullanılmış. Sound Blaster Live!'ın EAX ve Surround desteğinin bir oyuncu için ne kadar önemli olduğu artık herkes tarafından kabul edilen bir gerçek. Tabi bu özelliklerin tam anlamıyla hayata geçebilmesi için iyi bir hoparlör seti de şart.

Sistemle birlikte, Jazz Speakers'ın J7904 hoparlör seti de kullanıcılara sunuluyor. Bu set 1 subwoofer ve 2 adet yan hoparlörden oluşuyor ve ses kalitesi ortalamanın üzerinde. Ama sıkı bir oyuncunun J7904'ten çok daha kaliteli bir hoparlör seti isteyeceği de kesin. Özellikle Sound Blaster Live! gibi bir kartın yanında daha başarılı bir hoparlörler setine yer verilmiş olmasını beklerdik.

Sistem üzerinde bir de TV kartı yer alıyor. AverMedia markasını taşıyan karttan burada uzun uzun bahsetmek istemiyoruz. Bu kartın ayrıntılı incelemesini, ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.

Miracle Hunter, özellikle multimedya ve oyun meraklıları için oldukça başarılı bir sistem. Yeni bir bilgisayar almadan önce mutlaka KRN Miracle Hunter PIII 550'ye bir göz atın. Ama fiyatının bir hayli yüksek olduğunu şimdiden belirtelim.

SON KARAR

ARTILAR Hızlı işlemci; kullanışlı kasa; Sound Blaster Live! Value Digital; gelişmiş multimedya özellikleri.

EKSİLER Monitörün görüntü kalitesi oldukça düşük; hoparlörler SB Live!'ın kalitesini yansıtamıyor; fiyatı yüksek.

SONUÇ Miracle Hunter, bir çok oyuncuyu memnun edebilecek bir sistem.

MICROSOFT
SideWinder Wheel



Piyasadaki oyun kontrol cihazları anlamsızlık konusunda birbirleriyle yarışa dursunlar, Microsoft yeni ürünüyle arayı açmaya devam ediyor.

Son zamanlarda donanım merkezimiz oyun kontrol cihazlarından geçilmiyor. Neredeyse ülkemize oyun kontrol cihazı getiren tüm firmalar, eksik olmasınlar, getirdikleri her ürünün bir örneğini mutlaka bize de gönderiyor; böylece bizim de bunları inceleme ve sizleri bu konuda bilgilendirme şansımız oluyor.

Bu ay dergide, ilerleyen sayfalarda göreceğiniz gibi, bir çok oyun kontrol cihazı var. Bunlardan ilki ve en ilgi çekici olanı, birbirinden kaliteli ürünleriyle tanıdığımız Microsoft'un son harikası olan SideWinder Precision Racing Wheel adındaki direksiyonu.

Eğer dergiyi yakından takip ediyorsanız; aynı anda hem direksiyon, hem uçak lövyesi, hem de motosiklet gidonu görevini üstlenen ürünlerden tutun da; bir elimizle gövdesini tutup diğer elimizle üzerindeki direksiyonu kontrol etmeye çalıştığımız oyun kontrol cihazlarını hemen hatırlayacaksınız. Bu ürünler her ne kadar göze hoş görünseler de genellikle büyük tasarım hataları içeriyorlar ve oyuncuyu çileden çıkarabilecek durumlara sebep oluyorlardı. Bu tür cihazların üretilme amaçlarının, oyundan alınan tadı ve gerçekliği arttırmak olduğunu düşünürsek, bahsettiğimiz ürünlerin üreticilerinin ters yönde ilerleme kaydettiklerini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel ise, her ne kadar ekstra özelliklere sahip olmasa da göze hoş gelen tasarımı ve kullanılan malzemenin kaliteli olması sayesinde diğer ürünlere ders verecek nitelikte. Oyun kontrol cihazlarında aranılan, kullanım rahatlığı, sağlamlık ve kalite gibi özelliklerin tümüne sahip olan ürün, açıkça belirtmemiz gerekirse bu güne kadar incelediğimiz en iyi direksiyonlardan biri. Yine Microsoft tarafından üretilen ForceFeedback Wheel ile tamamen aynı fiziğe sahip olan Microsoft Precision Racing Wheel, adından da anlaşılacağı gibi ForceFeedback özelliğine sahip değil; diğer bir deyişle bu özelliğe sahip olan modelin daha ucuz bir versiyonu.

USB arabirimini kullanarak bilgisayarımıza bağlayabildiğimiz Precision Racing Wheel, gerçek plug & play özelliğine sahip. Direksiyonu USB portuna bağlar bağlamaz bilgisayar tarafından görülüyor ve hemen kurulum işlemine geçiliyor. Ürünle beraber gelen kitapçığın arkasındaki CD'den gerekli sürücüleri ve yazılımı yükledikten sonra direksiyonumuz kullanıma hazır hale geliyor. Bundan sonra tüm yapmanız gereken, kontrol paneli içerisindeki oyun kontrol cihazları simgesini tıklamak ve burada isteğinize göre, gerekli ayarlamaları yapmak.



Microsoft, oyun kontrol cihazları konusundaki başarısını SideWinder Precision Racing Wheel ile de sürdürmeyi başarıyor.

Microsoft Precision Racing Wheel'i masanıza yerleştirmek de en az kurulumunu yapmak kadar kolay ve basit. Bunun için direksiyonun alt tarafında kalan vidayı sıkıştırmak yeterli oluyor. Daha sonra otomobillerdeki torpido kapağına benzer bir düzenekle direksiyonu masaya sabitliyorsunuz. Bu sayede direksiyon masaya adeta yapışıyor. Bahsettiğimiz düzeneğe "Quick-Release" adı verilmiş ve bu düzenek sayesinde vidayı gevşetmeye gerek kalmadan direksiyonu masadan ayırmak ya da kenara kaydırmak mümkün. Oldukça ince bir görünüme sahip olan kabloyla da pedalları direksiyona bağlıyorsunuz ve işte, oyun oynamak için her şey hazır.

Precision Racing Wheel'de, ikisi direksiyonu kavradığınızda parmaklarınızın altında kalacak şekilde yerleştirilmiş, diğer altısı da önde olmak üzere toplam sekiz düğme var. Direksiyonla beraber gelen kurulum CD'sindeki kullanışlı yazılım sayesinde bu düğmelere istediğiniz fonksiyonu verebilirsiniz. Ayrıca yine bu yazılım sayesinde, Monaco Grand Prix Simulation ya da Midtown Madness gibi efsane olmaya aday bir çok oyun için önceden yapılmış ayarlamaları seçme şansınız da var. Siz daha sonra bu ayarları isteğinize göre değiştirebilir ya da başka oyunlar için gerekli ayarlamaları yapabilirsiniz. Düğme sayısının çok olması güzel bir özellik; böylece yarış sırasında sağa-sola-geriye bakmak gibi sık sık gerekebilecek fonksiyonları da bu düğmeler sayesinde kontrol edebiliyorsunuz.

Ürün tasarım açısından tek kelimeyle mükemmel. Direksiyon, bu güne kadar çok az direksiyonda gördüğümüz şekilde rahatlıkla masaya sabitleniyor ve oyun sırasında hiçbir şekilde sorun çıkarmıyor. Ayrıca büyüklüğü böyle cihazlar için ideal denilebilecek boyutlarda. Geriye toplaması da çok iyi. Arkadaki ve öndeki düğmeler direksiyon kavranıldığında parmaklarınızın rahatlıkla erişebileceği noktalara yerleştirilmiş. Pedal takımı ise ayaklarınızın altında size hiçbir sorun çıkarmadan görevlerini kusursuz bir şekilde yerine getiriyorlar. Alt tarafa yerleştirilen kaymayı önleyici plastik bantlar sayesinde beklenmedik anlarda kayıp gitme gibi bir sorunu da yok.

Kısacası Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel ödediğiniz paradan çok daha fazlasını hakeden bir ürün. Yarış oyunlarında hep zirveyi hedefliyorsanız, Microsoft'un bu son harikası en büyük yardımcınız olacaktır.

ÜRETİCİ FİRMA
Microsoft,
www.microsoft.com

İTHALATÇI FİRMA
Microsoft Türkiye,
(0212) 258 59 98

FİYATI
56$

SON KARAR

ARTILAR Düğmeler çok iyi yerleştirilmiş; boyutlar tam olması gerektiği gibi; masaya kolay sabitleniyor; kurulumu kolay; fiyatı çok uygun.

EKSİLER Hiç bir eksisi olmaması.

SONUÇ Bir direksiyonun sahip olması gereken bütün önemli özellikleri bünyesinde barındıran bir ürün.

DIAMOND
Stealth III S540 Xtreme



ÜRETİCİ FİRMA
Diamond,
www.diamondmm.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 216 45 68
Karma,
(0212) 233 30 30

FİYATI
129$

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3047 3D Marks @ 640x480
1966 3D Marks @ 1024x768

QUAKE II
(OPENGL PERFORMANSI)
Crusher Demo
16-bit renk:
800x600: 35,9 fps
1024x768: 34,4 fps

Demo1 Demo
16-bit renk:
800x600: 68,7 fps
1024x768: 45,7 fps

Önde gelen çip üreticilerinden biri olan S3 ve gerçek bir multimedya devi olan Diamond'ın birleşmesi, ilk zamanlarda kaygı ve merakla izlenmiş olsa da, aradan geçen zaman bu birleşmenin ne derece doğru bir karar olduğunu ortaya koydu. Viper II henüz piyasaya çıkmamış olsa da, S3 ve Diamond oyunculara sundukları son kartla adlarından bahsettirmeyi başarıyorlar. Daha çok düşük bütçeli kullanıcılara hitap eden Stealth III S540 Xtreme'in sergilediği performans, hemen herkesi hayrete düşürecek kadar yüksek.

Savage 4 her ne kadar başarılı bir grafik işlemci olsa da, TNT2-Voodoo3 savaşında ne yazık ki beklenen ilgiyi görmeyi başaramamıştı. Bunun farkında olan S3, Savage 4'ü biraz daha geliştirerek bir kez daha oyunculara sundu. Savage 4 Xtreme, 32MB SDRAM'e sahip ve bellek hızı 166Mhz. Daha önceki Savage 4 işlemcilerde olduğu gibi, Xtreme'de de 32 bit render özelliği ve S3TC (S3 Texture Compression) teknolojisi mevcut. Oyun üreticilerinin artık S3TC'yi görmezden gelemediği şu günlerde, kartın en büyük avantajı da bu teknolojiyi kullanıyor olması.


129$ karşılığında Xtreme'den daha iyisini bulma şansınız yok.

Xtreme'in testlerimizde elde ettiği sonuçlar gerçekten de etkileyici. Bir önceki model olan Stealth III S540'ın 3D Mark testlerinde 640x480 çözünürlükte elde ettiği 2653 Mark'ı hatırlayacaksınız. Yeni kartımız ise bu konuda 3047 Mark'a imza atarak çıtayı biraz daha yükseltmeyi başardı. Aynı durum, OpenGL performansı için de geçerli. Ama unutulmaması gereken, kartın bu perfomansının ancak düşük çözünürlüklerde görülebileceği ve çözünürlük arttıkça bu rakamlarda ciddi düşüşler oluşacağı.

S540 Xtreme'de TV çıkışına yer verilmemiş. Ancak bunun için Diamond'ı suçlamak çok da adil olmaz. Kartın 129$'lık fiyatı oldukça uygun ve eğer kart üzerinde TV çıkışı olsaydı, bu fiyatın daha yukarılarda olacağı tartışılmaz bir gerçek. Zaten Xtreme, müthiş MPEG çözme özelliği ile bu eksiğini affettirmeyi başarıyor.

Yüksek çözünürlüklere çıkmamak koşuluyla en azından bir süre daha hiç bir oyunda sorun çıkarmayacağını garanti edebileceğimiz S540 Xtreme, bu fiyata bulabileceğiniz en iyi 3D kartlardan biri. GeForce'ların fiyatları karşısında dehşete düşüyorsanız, Xtreme'i hiç çekinmeden alabilirsiniz.

SON KARAR

ARTILAR S3TC teknolojisi; geliştirilmiş Direct3D ve OpenGL performansı; kaliteli sürücüler; çok uygun fiyat.

EKSİLER Yüksek çözünürlüklere çıkıldıkça performans hızla düşüyor.

SONUÇ Bu fiyata daha iyi bir kart alabileceğinizi düşünüyorsanız, hemen bu rüyadan uyanın.

LEADTEK
WinFast 4Xsound

ÜRETİCİ FİRMA
Leadtek,
www.leadtek.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Turcom,
(0216) 330 57 83

FİYATI
55$

Uzun süren bir sessizliğin ardından, ses kartı piyasası tekrar hareketlenmeye başladı. Bu hareketliliği ilk başlatan firmanın, her zaman olduğu gibi yine Creative olduğu tartışılmaz. Zaten Sound Blaster Live!'ın egemenliğinde olan ses kartı piyasası, firmanın iki yeni ürünü SB Live! Platinum ve Player ile daha da kızıştı. Ama bu kez rakip üreticilerin, pastanın büyük dilimini Creative'e bırakmaya pek niyetleri yok. Ard arda raflardaki yerlerini almaya başlayan alternatif ses kartları, rakipsiz olmaya alışan SB Live! serisi için ciddi bir tehdit oluşturuyor. WinFast 4Xsound da bunlardan biri.

Kartın en büyük özelliği, pozisyonel ses konusunda gerçekten de başarılı bir ürün olması. Leadtek, pozisyonel ses için C3D HRTF teknolojisini kullanmış. C3D HRTF, hem DirectSound 3D hem de A3D ses standartlarını destekliyor. Bu teknolojinin geliştirilmesindeki temel yaklaşım, gerçek hayatta kulağımızla algıladığımız 3 boyutlu seslerin aynı şekilde iki kaliteli hoparlörle üretilebileceği.

WinFast 4Xsound'un arka panelinde 4 hoparlörden oluşan setleri kullanmanıza olanak tanıyan 2 hoparlör girişi, 1 mikrofon girişi, 1 line-in girişi ve SPDIF çıkışı mevcut. Bunların yanında artık tüm ses kartlarında gördüğümüz game/midi port'u da unutulmamış.



WinFast 4Xsound, şu an için SB Live!'ın en ciddi rakiplerinden birisi.

Kartla birlikte gelen optik modül, yine kutudan çıkan bir kablo yardımıyla karta bağlanıyor. Görüntü olarak Sound Blaster Live! ile birlikte gelen modülü andırsa da, o kadar başarılı olduğunu söylemek biraz zor. Yine de bu modül yardımıyla CD player'ınızı ya da müzik setinizi bilgisayara bağlayabilirsiniz. Üstelik bu işlemi, bugüne dek gördüğümüz minimum ses kaybıyla yapacağınızı da hemen belirtelim.

Genel olarak başarılı bir ürün olan WinFast 4Xsound ile birlikte kullanıcılara sunulan CD'de müzik çalmak ve kartı test etmek için gerekli olabilecek yazılımlar ve sürücüler yer alıyor. Ancak eğer karttan maksimum performansı almak istiyorsanız, Leadtek'in Web sitesinden en son sürücüleri indirmeniz şart. Aksi taktirde bir çok oyunda sorun yaşayacağınızı şimdiden belirtelim.

Ucuza pozisyonel ses keyfi yaşamak isteyenler için kaçırılmaması gereken bir ürün olan WinFast 4Xsound'un, yine de Sound Blaster Live! kalitesine ulaşmak için daha çok yol alması gerekli.

SON KARAR

ARTILAR 4 hoparlör girişi; minimum ses kaybı; SPDIF çıkışı oldukça başarılı; fiyatı uygun.

EKSİLER Birlikte gelen yazılımlar yetersiz; CD'deki sürücülerde sorunlar var.

SONUÇ Kaliteli ses istiyorsanız ve bunun için harcayacak fazla paranız yoksa, 4Xsound kesinlikle ilk alternatifiniz olmalı.

CREATIVE
CD-RW Blaster 8432



Creative piyasada ilk kez daha hızlı, daha güçlü, son teknoloji gibi altı boş değerleri değil de, kullanıcıların ihtiyacını düşünmüş. CD-RW 2224'ü CD-RW'ler için bir dönüm noktası olarak görüyoruz.

Yukarıda okuduğunuz satırlar, 1999 Mayıs sayımızda Creative CD-RW 2224 için düşündüklerimizdi. O zamanlar CD-RW'ler henüz yeni yeni yaygınlaşmaya başlıyordu ve okuma hızları 12 ile 16 arasında değişiyordu. Creative ise bu anlayışa son vermiş ve hızlı yazma özelliği yerine hızlı okuma özelliğine önem vererek 24X sürücüsünü kullanıcılara sunmuştu. Bu sayede bir sistemde sadece CD-RW olacak ve hem okuma hem de yazma işlemlerini gerçekleştirebilecekti.

Zaman, bu fikrimizde hiç de yanılmadığımızı kanıtladı. Diğer tüm üreticiler, ürünlerinin okuma hızını arttırma yoluna gitti ve CD-ROM'ların yerini CD-RW'ler almaya başladı. Ancak Creative, 24X'le yetinmedi ve bu kez de 32X okuma hızına sahip olan yeni ürünü CD-RW 8432'yi piyasaya sürdü. Üstelik bu kez yazma hızı konusunda da oldukça iddialı.

CD-RW Blaster 8432; 8X yazma, 4X yeniden yazma ve 32X okuma hızlarına sahip. Bu rakamlar, şu an piyasada bulabileceğiniz en hızlı değerler. Peki ürün bu değerlerin hakkını verebiliyor mu?



Creative CD-RW 8432, yazma özelliğinin yanında yüksek okuma hızıyla da dikkat çekiyor.

Bu sorunun cevabı, bir çok açıdan evet. Örneğin 8X yazma özelliği sayesinde 600MB'lık veriyi yaklaşık 9 dakika gibi kısa bir sürede CD'ye kopyalamayı başardık. Ancak CD-RW 8432'nin, her marka CD-R ile sorunsuz çalıştığını söylemek zor.

CD-RW 8432'nin asıl iddialı olduğu nokta, CD okuma hızı ve bu iddiasında ne kadar haklı olduğunu testlerimizde ispatlamayı başardı. 3292kps'lik ortalama okuma hızı ve 20,4X'lik sürücü ortalaması, 32X bir CD-ROM'dan beklenecek performanstan hiç de aşağı kalır gibi değil.

Ürünle birlikte gelen CD'de sürücüler ve iki adet CD yazma programı yer alıyor. Bu programlardan ilki, dünyada en çok tercih edilen CD programlardan biri olan Nero. Prassi abCD ise, aynen hard diskte olduğu gibi dosyaları CD-RW ikonuna taşıyarak rahatlıkla CD'ye aktarmanızı sağlayan bir yazılım.

Görünen o ki, Creative CD-RW konusunda bir kez daha önderlik etmeyi başarmış. Umarız diğer üreticiler de Creative'i takip ederler ve ortaya CD-RW 8432 gibi daha birçok ürün çıkar.

SON KARAR

ARTILAR 32X okuma hızı; yüksek yazma ve yeniden yazma hızları; gürültüsüz çalışıyor; kullanışlı yazılımlar.

EKSİLER Her marka CD-R ile tam uyumlu olduğunu söylemek biraz zor.

SONUÇ Creative, bir kez daha kendinden bekleneni başararak en hızlı CD-RW'yi kullanıcılara sunmayı başardı.

ÜRETİCİ FİRMA
Creative,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa
(0212) 599 30 50,
GenpaCom
(0212) 288 10 78,
Multimedya
(0212) 212 98 50

FİYATI
340$

DİĞER SEÇENEKLER

IDE veriyolu yerine SCSI veriyolunu kullanan CD yazıcıları tercih etme şansınız da var. Ancak bunun için ya bir SCSI kartına ihtiyacınız olacak, ya da anakartınızın bu desteği kendinden sunuyor olması gerekli. Tavsiyemiz; Yamaha CD-RW 6x4x16 SCSI.

TOSHIBA
XM-6702B



Bilgisayar kullanıcılarının kolay kolay vazgeçemeyeceği iki temel kavram, hiç kuşkusuz oyun ve multimedyadır. Geride bıraktığımız 10 yıl içinde akıl almaz bir gelişim gösteren bilgisayar oyunları ve multimedya uygulamaları, bu hızlı yükselişlerini büyük ölçüde CD teknolojisine borçlu. Çok değil birkaç yıl öncesine kadar 4X bir CD-ROM'a sahip olmak sadece güzel bir hayalken, artık bu rakam 52X'e kadar yükselmiş durumda. Ancak tam da bu noktada üreticilerin gözden kaçırdığı ya da görmek istemediği, hızın herşey olmadığı. Neyse ki Toshiba gibi üreticiler de var ve çok yüksek hızların yanı sıra kalite ve sorunsuz kullanım gibi bazı değerlerin de büyük önem taşıdığını bizlere hatırlatıyor.

Piyasada 48X CD-ROM'lar cirit atarken, Toshiba 40X sürücüsüyle gerçek anlamda büyük bir başarıya imza atmıştı. Bugün ise 52X sürücüler raflarda boy gösteriyor ama firma 48X CD-ROM'u XM-6702B'yi yeni piyasaya sürdü. Ancak XM-6702B, birçok 50X ve 52X sürücüden çok daha başarılı bir ürün.

Toshiba XM-6702B, firmanın geleneksel tasarımını devam ettiriyor. Ön panelde yine play tuşu yok ve sürücünün tek eksisi bu.


Toshiba'nın klasik CD-ROM tasarımı, XM-6702B ile de devam ediyor.

Ürünün sergilediği performans, 48X bir CD-ROM'dan beklediğimizin oldukça üzerine çıkmayı başardı. 5444kps'lik ortalama okuma hızı, bugüne dek 48X bir sürücüde rastladığımız en yüksek değer ve bu değer yaklaşık olarak 31.9X'e eşit. "Hani XM-6702B 48 hızlıydı?" diye soranlarınız olabilir. 48X olarak tabir edilen hız, bir CD-ROM'un ulaşabileceği maksimum hızdır ve sürücünün sürekli olarak bu hızda çalışacağı anlamına gelmez. Nitekim XM-6702B'nin testlerimizde ulaştığı maksimum okuma hızı 7253kps oldu ve bu değerin karşılığı tam olarak 48X.

76ms'lik rastgele erişim süresi, ürünün dikkat çeken diğer bir özelliği. Erişim süresi, en basit şekilde işlemcinin veriyi almaya hazır duruma gelmesiyle CD-ROM'un veri yollamaya başlaması arasında geçen zaman olarak tanımlanabilir ve ne kadar düşük olursa, performans o derece yükselir.

Kısacası ürün, CD-ROM almak isteyen kullanıcılar için bulunmaz bir fırsat. Siz siz olun, CD-ROM'ların üzerinde yazan rakamlara değil, performanslarına dikkat edin. Yoksa ileride canınız çok yanabilir.

SON KARAR

ARTILAR Gerçek 48X performansı; gürültü sorunu çözülmüş; erişim süresi oldukça düşük.

EKSİLER Ön panelde play tuşuna yer verilmemiş.

SONUÇ Toshiba XM-6702B, sorunsuz kullanım isteyenler için şu an piyasada bulunabilecek az sayıdaki CD-ROM'dan biri.

ÜRETİCİ FİRMA
Toshiba,
www.toshiba.com

İTHALATÇI FİRMA
Karma
(0212) 233 30 30

FİYATI
61$

BENCHMARK

CD TACH 98
Maksimum okuma hızı: 7253kps
Minimum okuma hızı: 3178kps
Ortalama okuma hızı: 5444kps
Veri erişim süresi: 76ms

GRAVIS

Xterminator D.S.



ÜRETİCİ FİRMA
Gravis,
www.gravis.com

İTHALATÇI FİRMA
Sardes,
(0232) 462 69 73

FİYATI
Belli değil

DİĞER SEÇENEKLER

Eğer daha normal özellikleri olan bir joystick arıyorsanız, aşağıda bu tür ürünlerin üreticilerinin Web adreslerini veriyoruz. Ürünler hakkında fikir edinmek için bu siteleri ziyaret edebilirsiniz.
Microsoft: www.microsoft.com/sidewinder
Logitech: www.logitech.com
Saitek: www.saitek.com

Son zamanlarda sık sık karşılaştığımız, ilginç joystick'ler arasına bir yenisi daha katıldı: Gravis Xterminator Dual Strike. Bu tür tasarımlarla klasik kalıpları aşmaya çalışan üreticiler genelde başarısız ürünlere imza atsalar da, zaman zaman oldukça başarılı ürünler çıkarmıyor da değiller. Bu güne kadar yeni olarak lanse edilen bir çok ürünün aslında daha önceden yaratılmış başka bir tasarımdan esinlendiğini, bir çok ürünün birbirinin kopyası olduğu durumları çok gördük. Fakat Gravis'in bu son çalışması gerçekten de oldukça özgün ve bir o kadar da başarılı.

Toplam 9 düğme ve biri 8, diğeri 4 yönlü olmak üzere iki adet hat'den oluşan ürünün kavranması çok rahat. Düğmelerin yerleştirildikleri yerler ise kesinlikle çok başarılı. Bir çok joystick'te şikayet edilen en önemli eksik, üzerlerindeki düğmelerin en saçma noktalara yerleştirilmesidir. Neyse ki Gravis, bizi bu dertten kurtarmayı başarmış.

Aynı firmanın bundan yaklaşık bir yıl önce piyasaya çıkardığı ve bizden editörün seçimi ödülünü kapan aynı isme sahip gamepad'inde de yapıldığı gibi,


Mouse ve joystick'i birleştiren Xterminator, ilginç tasarımıyla dikkat çekiyor.

bir çok işlevi birden gerçekleştirmek üzere tasarlanan Xterminator Dual Strike, hiçbir zaman bir joystick'in sahip olacağını ummayacağınız özellikleri içeriyor. Örneğin, joystick'le birlikte gelen CD'den çıkan yazılım sayesinde, cihazın üzerinde bulunan "4-way hat" isimli çubuğu mouse olarak da kullanabiliyorsunuz. Bu özelliğin FPS tarzı oyunlara düşkün olan oyuncuların da oldukça hoşuna gideceği kesin. Yine de ürünün, standart mouse-klavye kombinasyonun yerini tuttuğunu söylemek mümkün değil.

Bu ürün hakkında sadece bir tek konuda şikayet edebiliriz; o da cihazın USB portunda çalışmak istememesi. Bu yüzden eğer Xterminator Dual Strike'ı satın almayı düşünüyorsanız, joystick'i normal yollardan gameport'a bağlamak zorunda kalacağınızı asla unutmayın.

Xterminator Dual Strike, standart joystick anlayışını yıkıp bu tip oyun kontrol cihazlarını bir adım daha ileri götürmeyi başarıyor. Siz de alacağınız joystick'in standart özelliklerden çok daha fazlasına sahip olmasını istiyorsanız, Gravis'in bu son ürününe mutlaka göz atın. Xterminator, belki de sizin uzun zamandır aradığınız joystick'tir; kim bilir?

SON KARAR

ARTILAR Gerçekten başarılı ekstra özelliklere sahip.
EKSİLER FPS oyunları için hala klavye-mouse kombinasyonuna bir alternatif değil; USB portuna bağlandığında çalışmıyor.
SONUÇ Hangi türle ilgileniyor olursanız olun, eğer kendinize yeni bir joystick arıyorsanız, bu ürüne mutlaka bir şans verin.

COMONE

Diamond Homefree USB

ÜRETİCİ FİRMA
Diamond,
www.diamondmm.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 216 45 68
Karma,
(0212) 233 30 30

FİYATI
Belli değil

PC Gamer donanım ekibi olarak ilk amacımız çok çeşitli ürünleri ele almak ve sizlerin bu ürünler hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlamak. Bunun için dergimizin içeriğine ters düşmeyecek ürünleri ele alıyor ve bu ürünleri genel özellikleriyle size yansıtıyoruz. Bu amaçla ofisimize gelen ürünler içerisinde oyun kontrol cihazları da oluyor, ağ kartları da. Şu an karşınızda duran ise, ağ kartlarının yaptığı işi telefon hattı üzerinden gerçekleştiren bir ürün: Diamond HomeFree Phoneline USB.

Bu amaçla üretilmiş ve zaman içerisinde ofisimizde ağırlanmış pek çok ürünün, başarılı ürünler olduklarını söylemek güç. Ancak HomeFree PhoneLine USB, sahip olduğu özelliklerle kendisini bu ürünlerden ayıran, kullanışlı bir cihaz. Evine ya da küçük ölçekteki ofisine ağ kurmak isteyen fakat bu işle uğraşmak istemeyen kullanıcılar için bulunmaz bir nimet olan HomeFree Phoneline'ı kullanmak çok basit.

Ürünle birlikte gelen yazılım sayesinde, bir ağ üzerinde dosyalarınızı ve yazıcınızı paylaşmanızı sağlamak için gerekli protokoller kolaylıkla yükleniyor. Hatta, bu yazılım yardımıyla kullandığınız bilgisayara tek bir IP adresi atamak dahi mümkün. Daha önceleri de bir ağ kartına nasıl IP adresi atandığını ayrıntılı bir biçimde gösteren ürünlerle karşılaşmıştık; fakat açıkçası bu işi bizim yerimize gerçekleştiren bir ürünle ilk kez karşılaşıyoruz.



HomeFree Phoneline, küçük ağlar ve multi-play oyunlar için son derece yeterli bir ürün.

Ürünün sahip olduğu 1Mbps'lik veri transfer hızı, bu gün normal bir ağ üzerinde erişilebilecek 10 Mbps ya da 100 Mbps kadar hızlı olmasa da, 28.8 kbps hıza kadar düşebilen bağlantılar üzerinde ağ oyunları oynanabildiğini düşünürsek son derece yeterli bir hız. Biz ofiste bu ürünü kullanarak kurduğumuz küçük bir ağ üzerinde her türlü oyunu denedik ve hiçbirinde ciddi bir sorunla karşılaşmadık.

HomeFree Phoneline, tabii ki her türlü kullanıcıyı hedeflemiyor. Normal ağ kartlarıyla yapılan bağlantılarında yukarıda bahsettiğimiz gibi 10-100 Mbps hızlardan bahsediliyorken, bu ürünü onlara bir alternatif olarak göstermek zor. Üstelik bu tür bağlantıları yapmak için kullanılan kartların çoğu, tek bir Diamond HomeFree ünitesinden daha ucuz. Eğer kurulum işlemi ile fazla uğraşmak istemiyorsanız, Diamond HomeFree PhoneLine USB tam size göre.

SON KARAR

ARTILAR Kullanımı ve kurulumu çok basit; ağ üzerindeki bilgisayarlara otomatik olarak IP adresi atıyor.
EKSİLER Her bilgisayar için ayrı bir telefon soketi gerektiriyor; veri transfer hızı düşük.
SONUÇ HomeFree bu güne kadar gördüğümüz, kurulumu en kolay ağ çözümü.

■ SAITEK

R100 Racing Wheel

Otomobil yarışı oyunlarının vazgeçilmez aksesuarlarından olan direksiyon setleri, ülkemizdeki oyun severler tarafından büyük ilgi görmekle beraber, genelde sahip oldukları fiyatlar yüzünden el yakıyor ve bu güne kadar uzaktan takip edilmekle yetiniliyordu. Sürüş gerçekliğini daha da ileriye götürmek üzere "force feedback" özelliğine sahip modellerinin de üretildiği bu tip ürünler, kısa zamanda popüler oldu. Fakat şu sıralar çok fazla talep olmuyor ki, üreticiler daha ileri özellikleri olan ürünler için herhangi bir girişimde bulunmuyorlar. Bunun en büyük sebebi, hiç kuşkusuz sahip oldukları yüksek fiyatları.

Yukarıda söylediklerimiz için bu güne kadar dedik, çünkü şu günlerde düşük fiyat dilimi içerisinde yer alan pek çok direksiyon setiyle karşılaşmak mümkün. Ülkemizdeki satış fiyatı her ne kadar henüz belli olmamış olsa da, 50$'lık Amerika satış fiyatıyla R100 de bunlardan biri. Microsoft'un oyun kontrol cihazlarının lisansına sahip olan Saitek firması tarafından üretilen R100 Racing Wheel, bu yüzden Microsoft tarzı bir görünüme sahip. Aslına bakarsanız bu oldukça güzel, çünkü Microsoft force feedback direksiyon setinin sahip olduğu küçük boyutların getirdiği bütün avantajlar, bu direksiyonda da mevcut.




R100, Microsoft'un direksiyonlarını andırsa da, kullanım açısından o kadar başarılı değil.

Kullanımı oldukça rahat olan R100, formula yarışları gibi uzun süren oyunlarda bile kullanıcıyı fazla yormuyor. Bizi şaşırtan ise böylesine düşük fiyatı olan bir direksiyonun oldukça iyi bir pedal setine sahip olması oldu. Bununla birlikte eksik yönleri de yok değil. Bunlardan en çok gözümüze batanı, direksiyon seti ile birlikte herhangi bir sürücünün gelmemesi oldu. Bu seti sisteminize tanıtmak için kutudan çıkan iki sayfalık klavuzda anlatılanları sırasıyla yapmanız gerekiyor. Diğer bir eksiklik ise, her iki tarafta da yer alan dümenlerin, ürünün ön yüzündeki düğmelerden pek farklı özelliklere sahip olmaması. Pedalları kullanmaktan hoşlanmayan oyuncuların bunları gerektiği biçimde ayarlayıp daha sonra analog gaz pedalı ve fren yerine kullanma şansları maalesef yok.

R100, bir çok oyuncunun ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir ürün. Ama yarışlarda gerçek sürüş keyfi arıyorsanız, tercihinizi diğer markalardan yana kullanmalısınız.

SON KARAR

ARTILAR Kullanımı rahat; nispeten ucuz fiyatı; basit fakat etkili tasarımı.

EKSİLER Sürücü eksikliği; iki tarafta yer alan düğmelerin normal düğmelerden hiçbir farkı yok.

SONUÇ Sınırlı bütçesi olanlar için çok iyi bir seçenek, fakat sahip olduğu eksiklikleri göze almalısınız.

ÜRETİCİ FİRMA
Saitek,
www.saitek.com

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0212) 217 29 29

FİYATI
Belli değil

■ SAITEK

P120 Gamepad



Saitek firmasının bu sayımızda incelediğimiz ikinci ürünü olan P120 Gamepad, R100 Racing Wheel ile yaşadığımız hayal kırıklığını telafi etmeyi başardı. Herhangi bir sürücü ile gelmeyen R100 Racing Wheel'den sonra P120 Gamepad ile ilk karşılaşmamızda oldukça şaşırdık. Oldukça konforlu bir kullanıma ve bunun da ötesinde kullanışlı özelliklere sahip olan P120 Gamepad, sıkı oyuncuları sanal dünyanın derinliklerine götürme amacında oldukça iddialı bir ürün.

R100'ün aksine sürücüsü ile birlikte gelen ürünün özellikleri sadece bununla sınırlı değil elbette. Bu sürücü sayesinde P120 Gamepad'in kurulumunu gerçekleştirdikten sonra biri analog diğeri dijital olmak üzere iki farklı seçeneğe sahip oluyorsunuz. Örneğin Need For Speed tarzı yarış oyunlarında ya da Driver gibi otomobil kullanımına dayalı oyunlarda gamepad'in analog modunu kullanabilirken, Tomb Raider gibi aksiyon türü oyunlarda dijital modunu tercih edebilirsiniz. İlk başlarda bu bahsettiğimiz türlerin birinden ötekine geçerken, "Control Panel" i açıp gerekli ayarlamaları yapmak biraz eziyet gibi gözükse de, kısa süre sonra bu eziyete değeceğini siz de göreceksiniz.



P120 Gamepad'in basit görünümün altında gerçek bir oyun canavarı yatıyor.

Son zamanlarda bir çok alternatifle karşılaştığımız gamepad dünyasında SideWinder benzeri yapısıyla dikkati çeken P120, kullanımı en rahat ürünlerin başında geliyor. Bu özelliklerinin yanı sıra, 8 yönlü D-Pad'in ortasına yerleştirilen ufak bir çubuk sayesinde joystick'e benzeyen bir kontrol birimine de sahip oluyorsunuz. Fakat eğer bizim gibi "işim olmaz" derseniz bu çubuğu kaldırıp bir kenara atabilir ya da gamepad'in altında bulunan yuvasında muhafaza etmeye devam edebilirsiniz.

Büyük bir ihtimalle çoğunuz yandaki resme bakıp "Tamam da sadece dört düğmesi var" diye içinden geçiriyordur. Hemen cevabını verelim; bu ürünün alt kısmında, oyun kontrol cihazlarında sık sık görmeye alıştığımız iki adet düğme daha var.

Buraya kadar herşey çok güzel; ama bize göre ürünün başarısız olduğu bir nokta var. Gamepad'in ön yüzünde yer alan dört düğmeye basmak, bizim arzuladığımızdan biraz daha fazla güç gerektiyor. Neticede P120 Gamepad'i aldık, inceledik, gördük ve beğendik. Bunun sonucunda P120, bizden bu ayki "Editörün Seçimi" ödülünü alan ürünler arasına girmeye hak kazandı.

SON KARAR

ARTILAR Rahat ve konforlu kullanım; analog ya da dijital modlardan birini seçme imkanı; birlikte gelen sürücüler.

EKSİLER Düğmelere basmak biraz daha kolay olabilirdi; analog ve dijital mod arasında geçiş yapmak biraz zahmetli.

SONUÇ İlk bakışta basit gibi görünse de, P120 kesinlikle kullanışlı bir gamepad.

ÜRETİCİ FİRMA
Saitek,
www.saitek.com

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0212) 217 29 29

FİYATI
Belli değil

DİĞER SEÇENEKLER

Eğer gamepad'inizi oyunlardaki bir çok özel hareketi yapacak şekilde programlamayı düşünüyorsanız, biraz pahalı olmalarına rağmen Microsoft'un SideWinder'ı (www.microsoft.com) ya da Logitech'in WingMan Extreme Gamepad'i (www.logitech.com) sizin için daha faydalı olacaktır.

■ AVERMEDIA
TVPhone98 w/VCR

ÜRETİCİ FİRMA
AverMedia,
www.averm.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
98$

Birkaç ay öncesine kadar en çok tercih edilen multimedya bileşenlerinden birisi olan TV kartları, son zamanlarda eskisi kadar fazla ilgi görmüyor. Ancak üreticiler kolay kolay pes etmeye niyetli değil. Ardı ardına piyasaya sürülen yeni kartlar, hem geniş yazılım desteği hem de ekstra özelliklerle destekleniyor. Avermedia'nın TVPhone98 w/VCR'si de yeni nesil TV kartlarına verilebilecek en iyi örneklerden biri.



TVPhone98 w/VCR' nin üzerinde rockwell'in BT878 dekoder çipi yer alıyor.

Kart üzerinde Rockwell'in Bt878 dekoder çipi yer alıyor. Bu çip, eski model TV kartlarında kullanılan Bt848'in gelişmiş bir versiyonu ve artık neredeyse tüm üreticiler kartlarında bu çipe yer veriyorlar.

TVPhone98 w/VCR'nin sunduğu görüntü kalitesi, piyasadaki birçok TV kartından çok daha yüksek ve özellikle tam ekran modunda kalitesini ispatlamayı başarıyor. Eğer en azından 17" büyüklüğünde bir monitöre sahipseniz, kart size televizyonun eksikliğini hissettirmeyecektir.

Maksimum 1024x768 çözünürlüğe sahip olan TVPhone98 w/VCR, günümüz de kullanılan tüm PAL, Secam ve NTSC formatlarını destekliyor. Ama kartın asıl dikkat çeken yanı, görüntü yakalama konusunda gerçek bir uzman oluşu. Ekrandaki görüntünün isterseniz tek bir karesini, isterseniz tümünü hard diske kaydetme olanağınız var. Üstelik bunun için çok da büyük bir depolama alanına ihtiyacınız yok. Örneğin yaklaşık 1 saatlik filmin hard diskte kapladığı alan sadece 1GB.

TVPhone98'e kamera ya da video da bağlanabiliyor. Bu sayede VHS video kasetleri ya da kameranızla çektiğiniz görüntüleri dijital ortama aktarabiliyorsunuz.

Kart, TV tuner özelliği dışında, kullanıcılara radyo dinleme imkanı da sunuyor. Ayrıca bir modem ve web kamerasına sahipseniz, TVPhone98 w/VCR ile Internet'te video konferans yapabilmeniz de mümkün. Bunun için kartın arka panelinde bir mikrofon girişine yer verilmiş. Kartla birlikte gelen küçük mikrofonu bu girişe bağlayarak karşı tarafa sesli mesaj yollayabilirsiniz.

Anlattığımız tüm bu özelliklere oturduğunuz yerden ulaşabilmeniz için bir de uzaktan kumanda, kartla birlikte kullanıcılara sunulmuş. AverMedia TVPhone98 w/VCR, hem görüntü kalitesi hem de üstün özellikleriyle önde gelen alternatiflerden birisi.

SON KARAR

ARTILAR Yüksek görüntü kalitesi; radyo özelliği; üstün sıkıştırma yeteneği; sesli mesaj gönderebilme.

EKSİLER Fiyatı diğer kartlara göre biraz yüksek.

SONUÇ TVPhone98 w/VCR, kalitesi ve üstün özellikleriyle piyasadaki birçok TV kartından çok daha başarılı biri ürün.

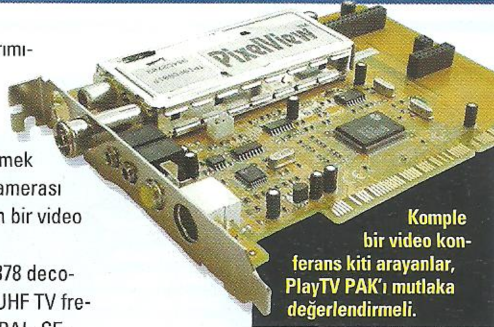
■ PROLINK
PixelView PlayTV PAK

ÜRETİCİ FİRMA
Prolink,
www.prolink.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
84$

Bu ay inceleme sayfalarımızın son konuğu, yine bir TV kartı olan PixelView PlayTV PAK. Aslında bu ürün için sadece TV kartı demek pek doğru değil. PlayTV PAK, kamerası ve zengin yazılım desteğiyle tam bir video konferans kiti.



Komple bir video konferans kiti arayanlar, PlayTV PAK'ı mutlaka değerlendirmeli.

PlayTV'de Rockwell'in Bt878 decoder çipi kullanılmış. CATV/VHF/UHF TV frekans genişliğine sahip olan ve PAL, SECAM ve NTSC formatlarını destekleyen kart, 30fps'ye kadar görüntü yakalayabiliyor. Kart teletext yayınları için uyumlu ve teletext verilerini kaydetme veya yazdırma gibi imkanlar sunuyor. Opsiyonel olarak FM radyo özelliğine de sahip. PlayTV'nin arka panelinde TV ve radyo anten girişleri, S-Video girişi, kamera ve video girişleri bulunuyor.

Kartın ve kart ile birlikte kullanıcılara sunulan Web kameranın kurulumları oldukça kolay. Bunları bilgisayarınıza tanıtmanız sadece birkaç dakikanızı alıyor. Görüntü kalitesi oldukça iyi olan kartın performansı bizi memnun etmeyi başardı.

Ayrıca bir uzaktan kumandasının bulunması da önemli bir artı. Böylece oturduğunuz yerden bütün işlemleri kolaylıkla yapabiliyorsunuz.

PlayTV PAK, aslında komple bir video konferans paketi olarak düşünülmüş. Bu yüzden pakete bir Web kamerası ve mikrofon dahil edilmiş. Kameranın görüntü kalitesi piyasada bulunan üst düzey Web kameraların biraz altında ve PS/2 arabirimini kullanıyor.

PlayTV'nin oldukça iyi bir yazılım desteği mevcut. WinVCR, gerçek zamanlı MPEG-1 çözümünü ve bilgisayarınıza TV kartından görüntü kaydı yapmanızı sağlıyor. Video Mail yazılımı ise, görüntülü olarak e-mail gönderip alabilmeniz için hazırlanmış başarılı bir program, PhotoEZ ise, fotoğraflar üzerinde oynamalar yapabildiğiniz, albüm veya posterler oluşturabildiğiniz bir grafik işleme programı. Bu programın arayüzü oldukça güzel tasarlanmış ve kolay bir kullanıma sahip. Son olarak hemen herkesin yakından tanıdığı NetMeeting, Internet üzerinden görüntülü olarak mesaj gönderebilen, video konferansa imkan veren bir program.

PlayTV PAK, oldukça iyi bir TV kartı olmasının yanında içerdiği video konferans elemanlarıyla da dikkat çekiyor. Multimedya uygulamaları için komple bir çözüm...

SON KARAR

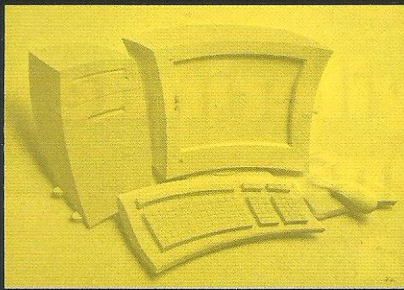
ARTILAR Paketten bir de kamera çıkması; uzaktan kumanda; radyo özelliği; zengin yazılım desteği.

EKSİLER Kameranın kalitesi biraz daha yüksek olabilirmiş.

SONUÇ Standart TV kartı özelliklerinden fazlasına sahip bir ürün arıyorsanız, PlayTV PAK tam size göre.

Herkes hızlı bir oyun bilgisayarına sahip olmak ister. Ancak paranız kısıtlı ise veya "para benim için önemli değil" diyorsanız, ne yapmanız gerekir? Size en yakın bilgisayar satıcısına gidip, sadece onların size sunduğu sistemleri mi almak zorundasınız? Bundan böyle her ay "Ayın Üçlüsü" sayfamızda ucuz, orta ve yüksek fiyatlı sistemler için tavsiye ettiğimiz parçaların listesi yer alacak. Fiyatlar firmaların listelerinden alınmıştır ve bu fiyatlar satın aldığınız yerle bağlantılı olarak daha düşük veya yüksek olabilir.

YENİ DÜNYANIZI SEÇİN

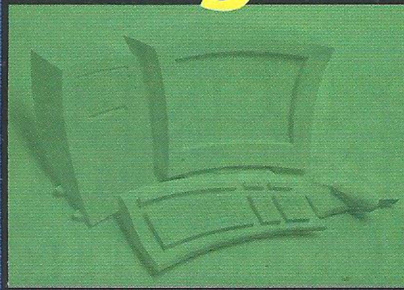


EKONOMİK SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 1300S

KASA: Asus T5 .... 64S
İSLEMCİ: Intel Celeron 500MHz 171S
ANAKART: Abit BE6 .... 126S
HAFIZA: 64MB PC-100 SDRAM 85S
PPGA (SOKET 370) DÖNÜŞTÜRÜCÜ: AB-RS370 .... 15S
CD-ROM/DVD-ROM: Hi-Val 10X Pioneer DVD-ROM 122S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 6.4GB Fujitsu UDMA 66 .... 105S
SES KARTI: Creative SBLive! Value Digital 54S
MODEM: Diamond SupraMax 56K PCI 26S
MONİTOR: 17" Hyundai Digital 258S
VİDEO KARTI: 3dfx Voodoo 3 3000 .... 130S
JOYSTICK: Logitech WingMan Digital 23S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro 38S
HOPARLÖR: Genius SW 4.1 Surround 57S
KLAVYE: Mitsumi 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft 45S

TOPLAM: 1,343S

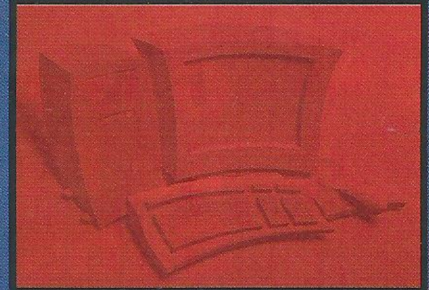


ORTA SEVİYELİ SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 2100S

KASA: Asus T5 .... 64S
İSLEMCİ: AMD Athlon 500MHZ 286S
yada Intel Pentium III 500MHz 262S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 .... 168S
PIII icin Abit BE6 .... 135S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM 156S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 6X + Dxr3 .... 220S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 13.5GB Western Digital 141S
SES KARTI: Creative SBLive! Player 81S
MODEM: Diamond SupraMax 56K PCI 26S
MONİTOR: 19" Hyundai 9695C 483S
VIDEO KARTI: Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra 193S
JOYSTICK: Microsoft Sidewinder Precisson Pro 65S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro 38S
HOPARLÖR: Cambridge SoundWorks FPS 1000 .... 98S
KLAVYE: Mitsumi 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft 45S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 2.031S
AMD Athlon-tabanlı: 2.088S



PAHALI SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 3400S VE ÜSTÜ

KASA: Asus T10 .... 85S
İSLEMCİ: AMD Athlon 700MHZ 875S
yada Intel Pentium III 600MHz 501S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 .... 170S
PIII icin Abit BE6 .... 135S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM 156S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 6X + Dxr3 .... 220S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 20,4GB Seagate Baracuda 296S
SES KARTI: Creative SBLive! Platinum 230S
MODEM: 3COM #5685 56K v.90 .... 105S
MONİTÖR: 21" Sony 500 PST 1050S
VIDEO KARTI: Creative Geforce 256 TV-OUT 265S
JOYSTICK: Saitek X36 Flight Control System 112S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Dual Strike 53S
HOPARLÖR: Cambridge Soundworks FPS 2000 .... 190S
KLAVYE: Logitech 114S
USB MOUSE: Microsoft Intelli Mouse Explorer 75S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 3.535S
AMD Athlon-tabanlı: 3.853S

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.
Bu ay: Modemler

MODEMLER	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI	TÜR	BAĞLANTI	VOICE*	V90 DESTEĞİ	İTHALATÇı	SON KARAR
Creative Modem Blaster Flash 56 II	Haziran '99	99$	external	seri	var	var	Empa (0212) 5993050 GenpaCom (0212) 2881078 Multimedya (0212) 2129850	Creative, ModemBlaster Flash 56 II ile oldukça iyi bir iş çıkarıyor. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Zoltrix Rainbow 56K	Haziran '99	75$	external	seri	var	var	Turanlı (0212) 2160520	Piyasadaki en iyi modem olmasa da, fiyat-performans oranı oldukça yüksek
Diamond Supra Express 56E Pro	Temmuz '99	98$	external	seri	yok	var	Multimedya (0212) 2129850 Karma (0212) 2333030	Bugünlerde hızlı ve kaliteli bir modem almak istiyorsanız, 56E Pro tam size göre
Elsa Microlink 56K	Temmuz '99	129$	external	USB	yok	var	TET (0212) 2563532	Tasarımın gösterdiği başarıyı performans konusunda ürün. da tekrarlayan bir
Apache NetExpress AE56SP-RA	Ağustos '99	88$	external	seri	var	var	Multimedya (0212) 2129850	Çok yüksek kalitede ve performansına göre hesaplı bir modem arayanlara göre. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Aztech 56K USB	Ağustos '99	68$	external	USB	yok	var	Albim (0216) 3498970	Fazla yer kaplamayan bir modem arıyorsanız, Aztech 56K'yı değerlendirin.
3Com U.S.Robotics 56K Message	Eylül '99	164$	external	seri	var	var	Biltur (0212) 2960219	Piyasada bulabileceğiniz az sayıdaki external modemlerden biri PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Aztech V.90 External	Eylül '99	68$	external	seri	var	var	Albim (0216) 3498970	Piyasadaki en kaliteli modem değil ama fiyatı açısındandeğerlendirilecek bir ürün.
Diamond ler için iyi bir seçim.	Ekim '99 V.90 External	120$	external	seri	var	var	Multimedya (0212) 2129850	Standart bir modemden fazlasını isteyen- Karma (0212) 2333030 PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
ComOne Light Modem	Ocak '00	85$	external	USB	yok	var	Turanlı (0212) 2160520	Internet'e bağlanmak için en iy çözümlerden birisi.Özellikle dizüstü sistemler için ideal. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Belirtilen fiyatlar, ürünün incelendiği tarihteki fiyatlarıdır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz
* Voice özelliği, kulaklık ve mikrofon girişlerini de içermektedir.

DONANIM

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Merhaba PC Gamer okuyucuları! Öncelikle gönderdiğiniz tüm mektuplar için teşekkür etmek istiyoruz. Elimize geçen mektupların hepsinin cevaplandığını, yerimizin elverdiği kadarının dergimizde yayınlanıp geri kalan kısmının ise adreslerinize postalandığını bilmelisiniz. Bu nedenle istediğiniz her konuda bize yazabilirsiniz.

S **Hepinizi böyle güzel bir dergiyi Türkiye'de yayınladığınız için tebrik ediyorum ve hemen sorularıma geçiyorum.**
1. Benim Celeron 300, 64MB SDRAM, Voodoo 3 3000, 4.1GB Hard disk, 56K Inca modemimi ve 15" monitörüm var. Bu sistem beni nereye kadar götürür ve sizce ilk upgrade'im ne olmalı?
2. Geçen ay ki sayınızda Q3'üm piyasadaki sürümlerininbeta olduğunu ve bilgi için ID Software'in Web sitesine bakmamızı söylediniz. Sayfaya girdim ve Quake 3'ün aralık ayından itibaren dağıtımına başlandığı yazıyor ve ben de 600 MB'ın beta sürüm olabileceğini hiç sanmıyorum.
3. Bu ekran kartlarının ne zaman ardı arkası kesilecek? Ben Voodoo 3'ümü piyasaya ilk çıktığı partisinden aldım ve bana 240$'a patladı. Sonra adamlar gittiler TNT2'yi çıkarttılar, o da yetmezmiş gibi Ultra'sını piyasaya sürdüler ve bende kandi kafamı yedim. Şimdi de ısrarla ekran kartlarında GeForce'un üstünlüğünü söylüyorsunuz (yakında Pro'su da çıkacakmış). Fakat ben dersimi aldım ve şunu söylüyorum...Akıllı olan insan GeForce'u şimdi almaz. Nedeni ise şu an hiçbir oyun o hardware'i desteklemiyor ve önümüzdeki aylarda da birkaç oyun destekleyecek. Biraz daha bekleyip fiyatları indiğinde bu kartları almak daha iyi olmaz mı?
4. Quake 3'de 32 bit desteğinin olduğunu söylediniz ve TNT2'lerde oyunun çok güzel grafiklere sahip olduğunu belirttiniz. Oyunu Voodoo 3'de 32 bite ayarladım ve oynadım. Grafiklerde TNT2 ile arasında hiçbir fark yok.
5. Şu kutsal oyun Diablo 2 ne zaman çıkacak acaba? Şimdiden teşekkür ederim ve çalışmalarınızda başararılar dilerim.

—MURAT SARI, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Murat, dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz. Sorularının cevaplarına gelince:
1. Sisteminin oldukça kısa bir ömrü kaldığını belirtelim. Bu yüzden yakın bir gelecekte bir upgrade düşünmen gerekiyor. Bu işe de işlemci ve RAM upgrade'i yaparak başlaman daha doğru olur. İşlemci olarak en azından PIII 450'yi düşünmelisin ve bunun yanında 64MB RAM alman yerinde olacaktır. Toplam 128MB RAM birçok uygulama ve oyun için yeterli. Bu arada hard diskinin gün geçtikçe yetersiz kaldığını hissetmiş olmalısın. Daha ileri bir zamanda yeni bir hard disk almayı da düşünebilirsin. Ekran kartın ve modemin seni bir süre daha idare edeceğini söylemeliyiz.
2. Quake III Arena, aralık ayından itibaren Amerika piyasasında dağıtılmaya başlandı. Yani anlaşılacağı gibi aralık başlarında bu oyunun Türkiye'ye gelmiş olması bir hayli zor. Ayrıca bir oyunun 600MB olması onun beta olmadığını göstermez. Eğer o oyunu dikkatli bir şekilde inceleyecek olursan birçok bug içerdiğini göreceksin.
3. Teknoloji bu hızla ilerlediği sürece bu ekran kartlarının ardı arkası kesilmeyecek ve kesilmemeli de. Akıllı olan GeForce'u şimdi almaz gibi bir yorum getirmişsin. Biraz daha ucuzlayınca almak daha doğru olmaz mı diye sormuşsun. Bu konu da haklı olabilirsin, ancak unutma ki yeni bir kart piyasaya çıktığı zaman aynı şeyleri bu sefer de o kart için konuşuyor olacağız. Yani "onu alma, bekle sonra alırsın....." mantığıyla devam edersek, sence teknolojiyi hep geriden takip ediyor olmaz mıyız? Ayrıca buradan tekrar etmek istiyoruz, GeForce işlemci kartlar şu an için piyasada bulunan tüm grafik kartlarından daha üstünler.
4. Voodoo işlemcili grafik kartları maksimum 16 bit renk derinliğini desteklediği için, senin Quake III'ü 32 bit'te oynamış olman imkansız. Tamam kartını 32 bite ayarlayabilirsin, fakat bu sadece bilgisayarını kandırmak olur, 16 bit'in üstüne çıkamazsın.
5. Oyunun çıkış tarihi Şubat 2000 olarak belirtiliyor, fakat bu konuda ciddi şüphelerimiz olduğunu söylemeliyiz. Açıkçası Diablo'muzu biz de merakla bekliyoruz.


GeForce işlemcili kartların, piyasadaki tüm diğer kartlardan daha üstün özelliklere sahip olduğu bir gerçek.

S **Sevgili Pc Gamer çalışanları, Bu size gönderdiğim 4. mektup. Bundan önceki iki mektubumu yayınladınız ve verdiğiniz bilgilerden faydalanarak doğru yolu buldum. Allah sizi başımızdan eksik etmesin. Biz sizsiz ne yaparız? Neyse ben size sistemimi söyleyeyim: PIII 500, 128MB RAM, 4.2GB hard disk, Creative TNT2 Ultra, 6X Pioneer DVD, Mitsumi CD-RW, SoundBlaster Live!, AverMedia 98 TV Capture, 56K Ext. US Robotics modem, 17" LG Flatron 795 FT Plus. (Not: Bu ekran bulunmaz Hint kumaşı, bir ay boyunca heryeri aradım ve sonunda bir tane buldum, paha biçilemez...)**
Sorularıma gelince:
1. Bu bilgisayar kaç hafta, ay, yıl, yüzyıl... dayanır.
2. Sizin gerekli gördüğünüz bir upgrade var mı?
3. 6X Pioneer DVD'yi daha 2 gün önce aldım (tabii siz bu yazıyı okurken günler oluyor), sizce 6X Creative mi alsaydım? Eğer "hayır, iyi seçim yapmışsın" derseniz çok sevineceğim.
4. Bence o mükemmel dergiye bir de Internet köşesi açsanız çok daha iyi sonuç alırsınız. (Ör: Web dizaynı, linkler...)
5. Bir de bana bedava yabancı hit parçaların MP3'lerini bulabileceğim adres veya adresler söyleyebilir misiniz?
6. CD'nizde neden program vermiyorsunuz? (Ör: Internet programları, utilility....)
Size olan bu ilgim emin olun bitmeyecek, mektuplarım devam edecek ve derginin sonraki sayısını sabırsızlıkla bekliyorum.

—GÖKÇE YÜCEL, İSTANBUL

C Sevgili Gökçe, öncelikle dergimiz hakkında düşündüklerinden ve övgü dolu sözlerin için sana teşekkür etmek istiyoruz. Sizlere layık bir dergi çıkartabiliyorsak ne mutlu size. Şimdi istersen sorularının cevaplarına geçelim.
1. Sisteminin oldukça iyi olduğunu ve en azından seni 1 yıl daha rahat rahat idare edeceğini söylememiz gerekir. Ancak hard disk konusunda bir sıkıntı yaşayabileceğini belirtelim. Gü-

YARDIM MI GEREKLİ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

nümüz uygulama ve oyunları hard disk üzerinde oldukça fazla yer kaplamaya başladı. Bir örnek verecek olursak Quake III Arena yaklaşık 470MB, Office 2000 ise 250MB'dan fazla yer istiyor. Bunların yanında sisteminin kusursuz bir şekilde çalışması için, hard diskinde en azından 250MB'lık bir boş alan bırakman gerekiyor. Bunlar bile hard diskinin 4/1'ni doldurdu bile. Bu yüzden yeni hard disk almayı düşünebilirsin. Böylece ilk hard diskini sadece işletim sistemi ve bazı uygulamalar için ayırıp, ikinci hard diski de oyunlar için kullanabilirsin.

2. Biraz önce de belirttiğimiz gibi ilk upgrade'in hard disk olmalı. Bunun için sana 10.1GB'lık Maxtor, Western Digital ve Quantum markalı bir hard disk almanı önerebiliriz. Son zamanlarda bu büyük kapasiteli hard disklerin fiyatlarının bir hayli düştüğü bir gerçek. Şu an piyasada böyle bir hard diski 130$ civarında bulma şansın var.

3. Bize göre 6X Creative alman daha yerinde olurdu. Ancak üzülmene de hiç gerek yok. Almış olduğun DVD de oldukça kaliteli ve yüksek performansa sahip. Yani mükemmel bir seçim olmasa da iyi bir seçim yapmışsın diyebiliriz.

4. Son zamanlarda bu konuda oldukça fazla istek almaya başladık. Sizlerin tüm bu isteklerinizi değerlendirmeye aldığımızı ve bu konuda çalışmalarımız olduğunu da belirtelim. Amacımız sizler için mükemmeli yakalayabilmek.

5. Hoşuna giden müzik tarzını belirtmiş olsaydın sana daha fazla yardımcı olabilirdik. Ancak Internet'te bulunan MP3 sitelerinin bir çoğunun yasal olmadığını belirtelim. Bunun için öncelikle aradığın şarkıcı veya grubun official web sitelerini kontrol etmen iyi olur. Bunun yanında www.audiofind.com, www.mp3.com veya www.rock.com gibi siteleri ziyaret edebilirsin.

6. Bu aydan itibaren dergimizle ikinci bir CD vermeye başladık. Bundan böyle bahsettiğin Internet programlarına, utility'lere ve çeşitli araçlara bu CD'de yer vereceğiz. Umarız bu programlar sizler için faydalı olur.

S **Merhaba,**
Sıkça bunun gibi sorular geliyordur sanıyorum ama benim sorunum da eskiyen yada eskidiğine inandığım 3D kartımla ilgili. Bende şu anda PII ,128MB RAM, Creative Voodoo 2 8MB'lık bir kart var ve yeni bir 3D kart almak istiyorum. Para olarak da 250$'dan fazlasını veremem, bana 3 tane kart önerebilirseniz çok minnettar olacağım. Şimdiden teşekkürler.

—EMRE ÖLMEZ,
E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Emre,
Senin de belirttiğin gibi bu tip sorularla çok sıkça karşılaşıyoruz, ancak bunun da gayet normal karşılıyoruz. Çünkü ekran kartları piyasası tam bir keşmekeş. Her geçen gün yeni bir ürün karşımıza çıkıyor, bu da insanı içinden çıkılmaz bir duruma itiyor. Bu konuyu fazla uzatmadan sorunun cevabına geçecek olursak... Eğer 250$'dan biraz daha fazlasını verebilecek durumda isen, Creative 3D Blaster Annihilator GeForce'u düşünebilirsin. Sistemin PII olduğu için işine çok yarayacaktır ve oyunlarda bir performans artışı gerçekleşecektir. Şu an piyasada bu kartı 250-60$+KDV'ye bulabilirsin. Sana önerebileceğimiz ikinci kart ise, Leadtek Winfast TNT2 Ultra. Bu kartın yaklaşık fiyatı ise 205$+KDV. Son olarak önerebileceğimiz ve de fiyat olarak en uygun olanı tabi ki Voodoo3 3000. İlk iki ekran kartı bazı anakartlarla sorunlar çıkartabildiğini belirtelim. Yani sorunsuz, ucuz ve yüksek performanslı bir kart arıyorsan Voodoo III 3000'i düşünmen doğru olur. Ancak 16MB'lık bir hafızası olduğunu ve en fazla 16 bit desteklediğini unutma.



Creative 6X, performansı ve kalitesiyle kendini ispatlamış bir DVD-ROM.

S **Selamlar Pc Gamer,**
Derginiz Türkiyenin bir numarası....Fazla geyik yapmadan sorularıma geçiyorum
1. Intel Pentium III 450MHz, Gigabyte BX-2000 ana kart, Quantum 13,1GB hard disk, 128MB SD-RAM, Creative 3D Blaster TNT2 Ultra, 12MB Diamond Monster 2, 17" Sony 200 GS monitör, 48X Creative Infra CD-ROM, 6X Creative DVD-ROM Diamond SupraExpress external modem, Sound Blaster Live! Value ses kartı, Pixel View TV kartı, FPS 2000'den oluşan bir sistemim var. Bu sistem beni daha ne kadar idare eder?
2. Modemim 33.600bps hızından daha fazla bağlanamıyor ve bazen Internet'ten düşüyorum. Sizce bu sorunun sebebi ne olabilir?
3. Size göre şu an GeForce almalı mı? Yoksa beklesem daha mı iyi olur?
4. Eğer alırsam, hangi marka GeForce almalıyım? Ben Asus almayı düşünüyorum.
5. MPEG kartı taktırmak istiyorum. Yazılımdan daha mı iyi? Avantajları neler?(Creative DXR3)
6. Game Pad almak istiyorum. Hangisini tavsiye edersiniz?
7. Sound Blaster Live! Player, Live! Value'dan daha iyi bir kart mı? Dijital çıkışı daha mı iyi?
8. Sizce piyasadaki en iyi TNT2 Ultra ekran kartı hangisi?
9. Ana kartımın STR (Suspend to RAM) özelliğini kullanamıyorum. Nasıl kullanabilirim bu konuda bilgi verebilirseniz sevinirim.
10. Diamond Monster 3D 2 için yeni sürücüleri nerden bulabilirim? Tam bir adres verebilirseniz çok iyi olur.
Sorularımı yanıtlarsanız sevinirim. Çalışmalarınızda başarılar dilerim.

—LEVENT ŞENEL,
E-MAIL YOLUYLA

C Sevigili Levent,
Dergimiz hakkındaki düşüncelerinden ve göstermiş ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz. Lafı daha fazla uzatmadan sorularının cevaplarına geçecek olursak...

1. Sistemin günümüz şartları için gayet yeterli bir durumda ve seni en azından 1 yıl daha idare edecektir. İleride yapman gereken upgradeler işlemci ve ekran kartı olabilir. Bunun yanında RAM takviyesi yapmayı da düşünebilirsin. Unutma ki fazla RAM göz çıkarmaz.

2. Bu sorun büyük bir ihtimalle telefon hattının analog olmasından kaynaklanıyor. Ne yazik ki ülkemizdeki pek çok santral dijital olmadığından, bu gibi sorunlarla sıkça karşılaşmaktayız. Eğer hattının dijital olduğunu biliyorsan (Bunu şu şekilde anlayabilirsin: Cep telefonu aradığın zaman numaran o cep telefonunda beliriyorsa hattın dijital demektir) modeminin sürücülerini güncellemeni tavsiye edebiliriz. Bu sorunun bir diğer sebebi Internet Servis Sağlayıcın olabilir. Kullandığın ISS'ın 56K teknolojisini desteklemiyor olma ihtimali var. Ancak bunun küçük bir ihtimal olduğunu da belirtelim. Hatları aşırı yüklü olan bir servis sağlayıcıya bağlanmak ve bu bağlantıyı uzun süre devam ettirebilmek gerçekten zordur.

3. GeForce işlemcili ekran kartlarının şu an için piyasada bulunan en iyi kartlar olduğunu söylemeliyiz. Ancak kesinlikle alınmalı diye bir şey söyleyemeyiz. Çünkü fiyatları biraz yüksek ve şu an bu işlemcinin nimetlerinden faydalanacak oyunların piyasaya çıkmadığı da bir gerçek. Ayrıca yolda Voodoo4 ve 5, GeForce Pro ve Savage 2000 gibi kartlar var. Bu durumda seçimi size bırakmak daha doğru olur. Biraz daha beklenebilir, böylece diğer kartlarla aralarında bir kıyaslama yapılabilir yada hemen alınır ve teknoloji zama-

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

nında yakalanır.
4. Bu konuda doğru bir seçim yapmış olduğunu söyleyebiliriz. Yaptığımız testlerde en iyi sonuçlara imza atan kart Asus V6600 Deluxe oldu. Ancak Leadtek Winfast GeForce 256'nın, özellikle DVD desteği göz önüne alındığı zaman göz ardı edilmeyecek bir kart olduğunu da belirtmeliyiz.
5. Yazılım yoluyla MPEG çözerken bütün iş ekran kartına biner. Bu durumda ekran kartının MPEG çözme yeteneği devreye girer ve bu yetenek ölçüsünde kısıtlanılmış olunur. Ayrıca zaman zaman takılmalar veya yavaşlamalarla karşılaşılabilir. MPEG kartının ise tek işi MPEG çözmektir. Bu kart, ekran kartı üzerindeki yükü ortadan kaldırır ve böylece görüntüdeki kesilme ve yavaşlamaların önüne geçilmiş olur. Ayrıca MPEG kartı sayesinde çok daha kaliteli bir görüntü elde edildiği de bir gerçek. Bu yüzden MPEG kartına vereceğin paranın kesinlikle boşa gitmeyeceğini söyleyebiliriz.
6. Game Pad konusunda sana tavsiye edebileceğimiz iki marka var. Bunlardan birincisi Microsoft Sidewinder Dual Strike. Ancak Microsoft Sidewinder serisinden herhangi bir modeli de seçebilirsin. Önerebileceğimizi ikinci marka ise gerçekten çok başarılı bir game pad olan Gravis Xterminator. Bunlar arasında yapacağın seçimi sana bırakıyoruz. Hangisi sana daha kullanışlı geliyorsa onu tercih etmelisin.
7. SoundBlaster Live! Player ve SoundBlaster Live! Value arasında birkaç fark bulunuyor. SB Live! Player geliştirilmiş bir çipe sahip ve Live! Value'ya oranla oldukça geniş bir yazılım desteği bulunuyor. Dijital çıkışları arasında herhangi bir fark yok. Yazılım desteği senin için önemli ise Player'ı tercih edebilirsin.
8. Yaptığımız testlerde en hızlı TNT2 ULTRA'nın, Leadtek Winfast TNT2 Ultra olduğunu gördük. Eğer en iyiden kastın en hızlı ise kesinlikle Winfast...
9. Suspend to RAM özelliği, henüz Windows işletim sistemi tarafından desteklenmediği için, ana kartının bu özelliğinden faydalanamıyor olman gayet normal. Ancak yakında piyasaya çıkacak olan Windows 2000'de bu destek bulunuyor. Bu özelliği kullanabilmek için biraz daha beklemek zorundasın.



Tek işi MPEG çözmek olan söyleyebileceğimiz bu kart sayesinde DVD'leri sorunsuz olarak izleyebilirsiniz.

10. Diamond Monster 3D II grafik hızlandırıcı kartının yeni sürücülerini www.diamondmm.co.uk/eng/support/drivers.htm adresinden temin edebilirsin.
Umarız sorularına yeterince açık cevap verebilmişizdir. Tekrar görüşmek üzere, iyi günler...

S **Sevgili Pc Gamer ailesi, yeni yılınızı kutlarım. Benim Abit BH6, Celeron 300A (450'de), 64MB RAM, 8 MB Asus V3000 ZXTV ekran kartı, SB 64 ses kartı, 17" Nokia monitör, 56 K Apache modemim ve bir sürü ıvır zıvırım var. Benim sorularım :**
1. Driver bende niye çalışmıyor? Windows'a format atıldı, yine de çalışmıyor. Acaba ekran kartının güncellenmesi (2.05 sürümü) mi gerekli? Öyle ise nereden?
2. Celeronu 450 de çalıştırmak bana daha ne kadar dayanır?
3. Modem bağlantı hızını artıracak programlar var mı?
4. Hangi konularda upgrade önerirsiniz?
Size kolay gelsin, bana da cevaplar.

—İLKAY TOKMAK, E-MAİL YOLUYLA

C Öncelikle yeni yıl dileklerin ve dergimize gösterdiğin ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz. Lafı fazla uzatmadan sorularının cevabına geçelim:
1. Ekran kartının sürücülerini güncellemen bir çözüm olabilir. 2.05 sürümünü www.asus.com/Products/Addon/Vga/asuse/perform drv.htm adresinden temin edebilirsin. Ekran kartının daha güncel bir sürücüsünü istersen gitmen gereken adres www.asus.com/Products/Addon/Vga/asuse/perform_beta.html. Burada 3.41 sürümü yer alıyor, fakat beta sürüm olduğunuda belirtelim.
2. Sen işlemcini yeterince soğutabildiğin sürece, Celeron'unu 450MHz'de çalıştırmanda bir sakınca yok. Ancak overclocking'de her zaman tersliklere hazırlıklı olman gerektiğini de unutma.
3. Modeminin bağlantı hızını arttıran değil fakat bilgisayarında bir proxy server gibi çalışıp, daha önce bağlanmış olduğun sayfaları hard diskinin belirli bir bölümünde depolayan programlar bulunuyor. Böyle programlar daha önceden gitmiş olduğun sayfalara bir sonraki bağlanışında, sayfanın içeriğinin bir kısmını hard diskten yükleyerek sayfanın daha hızlı açılmasına yardım eder. Aynı zamanda bu programlar hangi sayfalara gittiğinizi bilir ve buradan hangi sayfalara gidebileceğinizi tahmin ederek, siz o sayfaya gitmeden sayfanın içeriğini almaya başlar. Böyle programların bir örneğini www.webcelerator.com adresinde bulabilirsin.
4. Öncelikle RAM'ini arttırmanı tavsiye ederiz. Çünkü gün geçtikçe 64MB RAM bir çok uygulama ve oyunda yetersiz kalmaya başlıyor. Bunun için en azından 64MB'lık bir RAM daha almayı düşünmelisin. Daha sonra ekran kartını değiştirebilirsin. Ekran kartını hemen değiştirmek istersen sana Voodoo3 3000'i önerebiliriz. Bu kartın hem fiyatı ucuz hem de performansı oldukça yüksek. Daha sonra da işlemcini değiştirme yoluyla bir upgrade'e gidebilirsin.

S **Temmuz ayından beri derginizi takip ediyorum ve çok beğeniyorum. Bilgisayarım PII 400, 64MB SDRAM, Riva TNT2 Value (Creative 16MB), Creative SondBlaster Live!, 8.4GB hard disk, 15" Vestel Monitor, 48 X Creative Infra CD-ROM'dan oluşuyor.**
1. Öncelikle (klasik) bu bilgisayar beni ne kadar idare eder?
2. Asıl sorun ise oyunları 3dfx ile çalıştırınca bilgisayarım her zaman tıkanıyor. Sizce ne yapabilirim? Sorun ekran kartından mı; yoksa CD-ROM'dan mı kaynaklanıyor? Mesala Driver ben de tıkanıyor fakat arkadaşımın herşeyi aynı (ekran kartı Voodooo3 2000 /Goldstar CD-ROM) çalışıyor. Lütfen yardım edin yoksa, kafayı yiyeceğim.
3. Bir de bana gelen dosyaları iptal edemiyorum. X (kapat) çalışmıyor ve iptal de yok. Ok ve Help var ve CTRL+ALT+DEL yapınca bilgisayar tıkanıyor. Yayın hayatınızda başarılar dilerim. Cevap yazmanız dileğiyle...

—GERÇEK KARAKUŞ, E-MAİL YOLUYLA

C Dergimiz hakkında düşündüklerin için teşekkür ediyor ve hemen sorularının cevaplarına geçiyoruz.
1. Bahsettiğin konfigürasyona sahip bilgisayarın seni tahminen 6-8 ay daha idare edecektir. Zaten bu süre sonunda PentiumIII işlemci fiyatları oldukça inişe geçecek gibi gözüküyor (her zaman öyle olmadı mı zaten?). Böylece işlemciden başlayarak, altındaki sisteme güzel bir ince ayar yapabilirsin.
2. Sorun ne ekran kartında ne de CD-ROM'da; bütün sorun tercih ettiğin sürücüden kaynaklanıyor. Sahip olduğun TNT2 ekran kartı ile hiç bir oyunun 3dfx versiyonunu oynaman mümkün değil. Bunun yerine Direct3D HAL sürücüsünü

kullanman gerekiyor. Bu sürücüyü seçmek için "start\GT Interactive\Driver\Configuration" penceresini açarak burada "3D Device" menüsünden "Direct3D HAL" seçeneğini seçmelisin.
3. Sana gelen dosyalarla neyi kasdettiğini anlayamadık ama şunu söyleyelim; ctrl+alt+del tuş kombinasyonunu denemek yerine alt+F4 kombinasyonunu kullanmanı öneriyoruz. Böylece ekranında o anda aktif olan pencere kapatılacaktır. Eğer bu dosyalar sen Internet'e bağlıyken geliyorsa o zaman bir tehlike mevcut. Bilgisayarına trojan bulaşmış olabilir. Böyle bir durumda bir anti-virus programı veya trojan cleaner ile bilgisayarını taratmanı öneririz.

S **Merhaba sevgili PC GAMER çalışanları, Bu size ilk mektubum. Umarım mektubuma derginizde yer verirsiniz. Yayın hayatınızdaki başarılarınızın devamını diliyorum. P200 MMX, 2*8 MB EDO RAM, Ekran kartı ve ses kartı olan bir sisteme sahibim. Size sormak istediğim birkaç soru var. Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ederim.**
1. Ekran kartımın kaç MB ve ses kartımın kaç bit olduğunu bilmiyorum. Nasıl öğrenebilirim?
2. SP97-V UMA VGA ASUS Mainboard'a sahibim. Board'um SDRAM'i destekliyor mu?
3. TV kartı almayı düşünüyorum. 16 MB RAM'de TV kartı çalışır mı? Cevabınız hayır ise en az kaç MB gerekir?
4. Şimdiye kadar bilgisayarımda Video-CD'leri rahatlıkla izleyebiliyordum. Fakat Star Wars filmini izleyemedim. CD'yi taktığımda önüme bir hata mesajı geliyor ve film açılmıyor. Sebebi ne olabilir? Not:Umarım bu konuda bana yardımcı olabilirsiniz. CD ROM'um 32X Creative Infra.Xing MPEG Player programım yok)

—MURAT ESEN, İZMİR

C Merhaba Murat,
Öncelikle dileklerin için teşekkür ediyoruz. Hemen cevaplarına geçelim.
1-Ekran kartının bellek miktarını öğrenmek için, bilgisayarını ilk çalıştırdığında boot ederken ekranın sol üst köşesinde yazılı bilgileri inceleyebilirsin. Buradaki bilgiler içerisinde ekran kartının belleğinin miktarı konusunda bilgi bulabilirsin. Ayrıca "Display Properties" penceresinde "Advenced" sekmesine geçerek burada da bilgi bulma şansın var. Ses kartın ise muhtemelen 16-bit'tir.
2-Maalesef ana kartının SDRAM desteği yok.
3-Evet çalışır. Aslını söylemek gerekirse RAM'le pek ilişkisi de yoktur.
4-Xing MPEG Player programı ya da benzeri bir yazılımla bir daha dene, eğer yine olmazsa büyük ihtimalle CD bozuk.

S **Sevgili Pc Gamer çalışanları, Derginizi ilk sayısından beri takip etmekteyim. Fazla baymayıp soruma geçiyorum. Sistemim Celeron 266, 64MB RAM, 3.2GB hard disk... Upgrade için bir Astro Voodoo Banshee (16MB) ekran kartı aldım (AGP/3dfx). Bu kartın driver'ındaki "read me" dosyasındaki her şeyi yaptım ama bilgisayarım bu kartı tanımadı. Yükleme bittikten sonra doğal olarak restart oluyor; herşey normal görünmesine karşın Windows 98'e girince ekran kapanıyor. Acaba bu kartı nasıl tanıtacağım?**

—ONUR ÖZDİL, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Onur,
Bizi yakından takip ettiğin için teşekkür ediyor ve sorularının cevaplarına geçiyoruz. Eğer bütün her şeyi yaptığını düşünüyorsan burada iki durum söz konusu. Bunlardan ilki ya gerçekten her şeyi yapmadın ya da ekran kartın bozuk. Ekran kartının bozuk olma ihtimalini en sona bırakalım. Eğer bütün sürücüleri yüklediğinden eminsen, bilgisayarını en baştan boot et ve F8 fonksiyon tuşu yardımıyla "Windows 98 Startup Menu" ye gir. Burada "Safe Mode" u seçerek bilgisayarını güvenli modda aç. Windows açılınca bir uyarı penceresi ekrana gelecek ve görüntü ile ilgili bir sorun olduğu konusunda seni bilgilendirecektir. Bu pencereyi onayladıktan sonra da "Display Properties" penceresi açılacak. Burada görüntü ayarlarını ve ekran kartının sürücülerini kontrol et. Muhtemelen burada sorununu çözeceksin ve ekran kartının sistem tarafından tanınmasını sağlayacaksın. Eğer yine olmazsa geriye yapabileceğimiz tek bir şey kalıyor; o da sürücülerinin bozuk çıkma ihtimalini göz önünde bulundurarak Internet üzerinden sürücülerini indirmen. Biraz daha zorlarsak ekran kartının ana kartınla uyumsuz olma ihtimalini de düşünebiliriz. Bunu öğrenmek için ekran kartının üreticisinin sitesinden böyle bir durum olup olmadığını kontrol et. Eğer yine olmazsa kartı aldığın yere gidip sorununu onlara bildirmen gerekiyor. Umarız sana yardımcı olabilmişizdir.


Yakın bir gelecekte şu anki SDRAM'ler tarihe karışacak. Çünkü DDR-SDRAM ve Rambus-Dram devri geliyor.



Gerek hoş tasarımı gerek de ergonomik yapısıyla Gravis Xterminotor sıkı oyuncuların ihtiyaçlarını karşılayacak bir game pad.

S **Ben Ölmüş olan bir bilgisayarımı nasıl oyunları çalıştırabilecek kapasiteye getirebileceğimi soruyorum. Şu an elimde taş gibi bir bilgisayar var, yeni. Birde eski var. Ama eskisini de ölüme terk etmek beni üzüyor. Bu konu aklıma takıldı ve her hafta sonu Internet cafelerde verdiğim paraları düşündüm, sırf arkadaşlarla hızlıca Quake falan oynamak için. Bunu evimde istediğim gibi, bedava yapmak elimde. Eski bilgisayarımı az buçuk oyunların çalışabileceği düzeye getirmek istiyorum. Eski bilgisayarımın parçaları: Pentium 150, 32MB RAM, 2MB S3 Virge, SB 16, ethernet kartı da var, hazır falan filan. Bu bilgisayara takviye olarak Diamond Monster II 12MB taksam Quake 3 gibi baba oyunlar çalışır mı? Çalışmazsa, çalışabilesi için 300$ ile neler yapılmalı? Cevaplarınızı bekliyorum , bir upgrade olayı olursa vereceğiniz fiyatlar ve kartlara göre hareket edeceğim.**

—SIMSON, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Simson,
Eğer bu bilgisayarla Quake III tarzı oyunlar oynamak istiyorsan en başta işlemcini değiştirmen gerekecek. En azından bir PentiumII 350 işlemci edinmen yerinde olacaktır. Bununla beraber en az 64 MB RAM gerekli. Artı zaten elindeki sistemi göz önünde bulundurursak yeni bir ana kart alman gerekecek, böylece elindeki (EDO olduğunu tahmin ettiğimiz) RAM'ler de işine yaramayacak.
Ekran kartına gelirsek, 2 MB S3 ile Quake III'ü kesinlikle oynayamazsın. Diomand Monster II ile bir şansın var. 300$ civarına bu makineyi Quake III oynayacak bir hale getirmen oldukça zor. Bu yüzden biraz daha fazla para ayırman gerekebilir.

PCG

CÜNEYT HALU



UZATMA DAKİKALARI

EKLENTİLER • SENARYO DİSKLERİ • GENİŞLEME PAKETLERİ • PATCH'LER

Descent 3 ve Tiberian Sun...

Descent 3 ve Command & Conquer: Tiberian Sun... İkisi de çıktıkları zamanlarda büyük yankılar uyandıran iki oyun. Şimdi ise ikisi de "genişlemek" üzere...

Merhaba... Birçoğunuzun da farketmiş olabileceği gibi, genişleme paketleri açısından pek de verimli sayılamayacak bir dönemdeyiz. Galiba oyun tasarımcıları *Quake III Arena, Age of Empires 2: The Age of Kings, Unreal Tournament* ya da *Homeworld* gibi klasiklerin ardı ardına çıktığı bir dönemde eski oyunları ısıtıp ısıtıp önümüze sürmenin pek akıllıca olmayacağını çaktılar. Genişleme paketlerinin çıkış tarihlerini erteleyerek süre kazanmaya ve doğru zamanı tutturmaya çalışıyorlar bana kalırsa...

Evet, oyunları piyasaya sürme işinin planlamasını yapımcı şirketlere bıraksak iyi olur sanırım. Öyle ya da böyle, yakında çıkacak olan iki genişleme paketi var ki, ikisinin de alıp oynamaya değer olacağını düşünüyorum. Bunlardan ilki, yaklaşık 6 ay önce çıktığı zaman benim başımı döndüren *Descent 3* için hazırlanan bir görev paketi: *Mercenary. Descent 3*'ün benim için önemi gerçekten büyüktür, çünkü *Descent* serisini en başından beri büyük bir beğeniyle takip ederim ve *Descent*'ten *Descent 2*'ye geçişte olduğu gibi, *Descent 2*'den *Descent 3*'e geçişte de inanılmaz bir mesafe katedilmiş olması beni çok memnun etmiştir. İlk iki *Descent*'ten alnının akıyla sıyrılan Parallax firması, *Descent 3*'te yerini Outrage adlı bir geliştirici şirkete bırakmış ve Outrage de hiç boş olmadığını ispatlamıştı. Ama ne yazık ki adamlar *Descent 3*'ü son derece karmaşık ve labirent gibi bir oyun yapıp çıkarmışlardı, o yüzden de 6-7 bölüm oynayıp bırakmak zorunda kalmıştım. Zaten oyun endüstrisini bu kadar yakından takip etmek zorunda olan bizler (özellikle de köşe yazısının konusu bütün türleri kapsayan bendeniz), piyasaya çıkan bütün oyunları dibine kadar oynayıp bitirmek gibi bir iddiadan (hatta buna "rüya" bile diyebiliriz) oldukça uzağız. Oyunların genel halini görmek ve 5-6 bölümünü oynamak çoğu zaman yeterli geliyor. Bunu da küçük bir dipnot olarak geçtikten sonra, tekrar *Descent 3: Mercenary*'ye dönebiliriz.

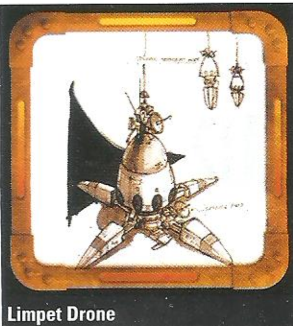
Bu yazıyı yazdığım günlerde *Mercenary* henüz raflarda görünmeye başlamış değil, ancak sizler okurken sanırım çıkmış olur. Daha şimdiden Internet üzerinde incelemelerini görmeye başladık bile... CNET Gamecenter *Mercenary*'ye hatırladığım kadarıyla 10 üzerinden 6 vermişti, notu bu kadar düşürmelerinin sebebi de sadece yeni görevlerden oluşan bir paket olması ve oynanış konusunda pek bir değişiklik getirmemesiymiş (çaktırmayın ama bence CNET'tekiler bir garip, *Quake III Arena*'ya da 7 vermişlerdi!). Daha oynamadığım için birşey diyemem, oynadıktan sonra ben de düşüncelerimi yazarım size...


Juggernaut

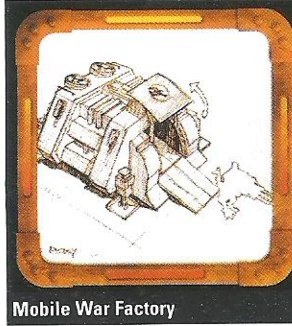
Descent 3: Mercenary'den biraz bahsedeyim (bu arada "mercenary" paralı asker anlamına geliyor). Anladığım kadarıyla bu görev paketinde kötülerin tarafında yer alıyorsunuz. *Descent 3*'te ortaya çıkan karanlık ilişkilerin üzerine kurulan *Mercenary*'de, Dravis'in hain planlarını yürütmek için tuttuğu "Black Pyros" adlı grubun liderini canlandırıyorsunuz. Oyuna yepyeni bir senaryo şeklinde eklenen toplam 7 tane tek kişilik bölüm var ve hareketli parçalar, tuzaklar, gizli bilmeceler gibi oynanışı oldukça etkileyen birçok yenilik bulunacak. Tek kişilik oyuna verilen önemin yanında multiplayer da ihmal edilmemiş ve son derece ilginç mekanlarda geçen 4 tane de multiplayer haritası eklenmiş. Eğlencenin ve mizahın ön planda tutulduğu bu "bonus" bölümler sayesinde multiplayer oyunların hafif tarafını da görme imkanı bulacağız. *Descent 3: Mercenary*'de ayrıca oyunun hayranları tarafından hazırlanmış birkaç bölüme de



Descent 3'ün şu karanlık koridorlarından her zaman çekinmişimdir, inşallah Mercenary'de açık açık alanlar olur.


Limpet Drone


Reaper


Mobile War Factory


Mobile Stealth Generator

yer verilecek. Son olarak da, birçok oyunseverin gözdesi olan şu level editörlerinden bir tane de *Descent*'e eklenecek. Kendi adıma konuşmak gerekirse, bölümleri kendim tasarlama işini *Doom* zamanında birkaç kez denemiş ve kelimenin tam anlamıyla "bayıp" bırakmıştım! Ancak bu işe zaman harcayıp ortaya muhteşem şeyler oyuncular da var tabii... *Mercenary*'yi ancak ve ancak normal *Descent 3*'ün üzerine kurabileceğinizi ve tek başına oynayamayacağınızı da hatırlattıktan sonra, Westwood'un bombasına geçebiliriz.

Doğrusunu söylemek gerekirse ben *Renegade*'i bekliyorum. Ama tabii ki o çıkana kadar da oyalanacak birşeyler hiç fena olmazdı. İşte bu düşünceyi paylaşan binlerce oyunseverin halinden anlayan Westwood, *Command & Conquer* serisinin en güzel görünen oyunu *Tiberian Sun* için bir genişleme paketi çıkarmak üzere... Görgü Tanığı bölümümüzde zaman zaman bahsettiğimiz bu paketin adı Firestorm. İsterseniz konusunu kısaca anlatayım hemen... Lider Kane yenilgiye uğratıldı, ancak bu sefer de daha büyük bir güç insanlığı tehdit ediyor. Ana üssünüzle bütün bağlantılarınız kesilmiş durumda, üstelik bu düşman Kane'den bile çok daha tehlikeli. İster inanın, ister inanmayın, Firestorm için yaklaşık 30 dakikalık yeni filmler hazırlanmış. Umarım sadece yeni filmlerden oluşan ve başka birşey getirmeyen bir paket olmaz. Sizi bilemem ama öyle durumlarda ben kendimi aldatılmış hissediyorum ve "Biz bunu zaten görmüştük yahu!" diye düşünüyorum. Neyse ki *Tiberian Sun*'ı hazırlayan ekip (*Firestorm*'u da aynı kişilerin hazırladığını hemen belirteyim) bizi yine hayal kırıklığına uğratmamayı başaracak gibi görünüyor.

Biraz da *Tiberian Sun: Firestorm*'un yeni birimlerinden bahsedip bu ayki yazımı bitirmek istiyorum. Şu anda sadece el çizimleri mevcut olan bu yeni birimler, zannedersem 7 veya 8 tane olacak. Bunların arasında çok akıllıca hazırlanmış birimler var; mesela Limpet Drone denen birime bayıldım. Bu minik robot düşmanın üzerine yapışıyor ve onun gittiği her yeri sizin de izleyebilmenizi sağlıyor. Keşif için ideal yani... Ayrıca üzerine yapıştığı düşman birimlerini yavaşlatma özelliği de bulunuyor bu kerataların... Bunun dışında hem GDI hem de NOD tarafında Juggernaut, Mobile War Factory ve Reaper gibi yeni birimler de var. Oldukça ilginç olacak gibi görünüyor.

Tabii bu tip haberler geldikçe akıllarda şöyle fikirler oluşması gayet normal sanırım, " Acaba *C&C Red Alert* gibi gerçekten işe yarar bir paketmi, yoksa vaatlerle dolu bir balondan farksızmı?". Gelince hep beraber göreceğiz.

Bu ay köşeme konu olacak çok fazla malzeme yok, zaten eğer sıkı oyuncuysanız sizde bunun farkındaysınızdır. Yapımcılar bu ara kısır bir döngü içindeler. Yeni ve parlak fikirler yerine eskileri ısıtıp yeniden sunuyorlar.

Descent 3: Mercenary ve *Tiberian Sun: Firestorm* paketlerini piyasaya çıkıp da oynama fırsatı bulduğum zaman doğru dürüst bir yazı da yazarım. Bu ikisinin en kısa zamanda raflara çıkması (mümkünse beta olmasın tabii) ümidiyle, hepinize mutluluklar dilerim. Esen kalın...

PCG

PATCH'LER

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE V.1.0.0.1 (Sierra Studios): Birden fazla subnet üzerinde oynayabilmek türünden multiplayer'la ilgili düzeltmeler yapılmış; İngiliz anahtarını alternatif ateş modunda kullanınca çıkan animasyon bozukluğunu giderilmiş; multiplayer'da Displacer'ı tutarken çıkan animasyon düzelmiş; Sierra Utilities'e AutoUpdate desteği eklenmiş.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE V. 1.1 (LucasArts): Ayrıntıları tam olarak bilinmemekle beraber bu yama oynanışı ve yapay zekayı geliştirip düzeltiyor.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR V. 2.05 (Red Storm Entertainment): Birçok düzeltme yapılmış: *Rogue Spear* artık Windows 2000 altında da çalışacak; GameSpy desteği eklenmiş; kol bandı olmayan oyuncuların oyuna girmesini beklerken timeout alınmayacak; birden fazla network bağlantısı olan oyunculara istedikleri bağlantıyı seçebilme imkanı verilmiş; bir oyuna katılırken karşılaşılan boş diyalog kutusu artık doğru mesajı gösterecek; multiplayer oyunda yükleme esnasında Escape'e basılınca bilgisayar kilitlenmeyecek; yükleme sırasında bağlantısı kopan oyuncuların oyuna başlamalarındaki gecikme de giderilmiş.

WHEEL OF TIME DIRECT3D PATCH (GT Interactive): TNT2 kartlarda Direct3D performansını arttırıyor.

HOMEWORLD V. 1.04 (Sierra Studios): Birçok sorunu çözen dev gibi bir yama: Bütün CD-ROM sürücüleri kontrol ederek *Homeworld* CD'sinin herhangi bir CD sürücüde bulunduğu zamanlarda da oyunun çalışabilmesi sağlanmış; multiplayer oyunlar için hile algılama sistemi geliştirilmiş; *Homeworld* çalışırken artık ekran koruyucular devreye giremeyecek; dedicated server desteği eklenmiş.



AGE OF WONDERS V. 1.1

AGE OF WONDERS V. 1.1 (Epic Games): Yine oldukça büyük bir yama: World ve Tactical modlarındaki yapay zeka geliştirilmiş; oyunun hızı ayarlanmış; Windows'a düzgün bir şekilde çıkılabiliyor; seslerdeki "klik"ler giderilmiş; çözünürlük geçişleri artık düzgün çalışıyor; Ice Storm Air Sphere'dan alınarak Water Sphere'a konmuş; bir Campaign senaryosunu kaybettikten sonra tekrar oynayan oyunculara Magic Sphere verilmiyor; multiplayer oyunlarda Scenario Setup ekranına birçok yeni seçenek eklenmiş; Turtle birimleri de öldükleri zaman grafiklerini görebiliyorsunuz.

BU YAMALARIN HEPSİNİ BU AYKİ CD'DE BULACAKSINIZ. AYRICA YAMA ARŞİVİMİZE DE WWW.PCGAMER.COM ADRESİNDEN ERİŞEBİLİRSİNİZ.

MUSTAFA BALKAYA



Nasıl bir Quake Oyuncususunuz?

Bugüne kadar ki test deneyimlerimin tüm yıkıcılığına rağmen bana olumlu bir katkısı da oldu. Bu sayede ben de bir test hazırladım. Lütfen özenle yanıtlayınız.

Geçen ayın başında hayatın garip bir cilvesiyle tam bir avanak olduğumu anladım. Nasıl mı? En başından başlayayım. Efendim bendeniz bilimum dergilerde bulunan testleri hiç ama hiç kaçırmayan biriyimdir. Hani şu gençlik dergilerinde falan bulunan ve 10-15 soruda kişiliğinizi çözümleyen (ve aynı zamanda dünyada 3 ila 5 karakter tipi bulunduğu anlamına gelen) testlerden bahsediyorum. Bu testlerin birinin başında beni görmelisiniz bir merak bir merak ki sormayın gitsin. Tüm sorular özenle yanıtlanıyor, puanları tek tek yanlarına işlenip toplandıktan sonra ta-ta-ta. Karakteriniz tam karşınızda. Sadede gelirsek, geçen gün bir de ne göreyim bu tip testleri bizim büroda çalışan carcarcı kızlar bir taraflarından uydurup yazmıyorlarmıymış. Sonuçta kendime dair tüm bilgilerimin temelinden sarsıldığını hissettim. Kendimle yeniden yüzleşmem ve hesaplaşmama gerekti. Neyse bu buhranlarla sizide sıkmayayım. Tüm yıkıcılığına rağmen bu deneyimin bana olumlu bir katkısıda oldu kendi testimi kendimin hazırlayabileceğimi farkettim ve bu testi sizler için döktürdüm. Lütfen özen göstererek yanıtlayınız.

Soru 1: *Quake* adı verilen oyunun türü nedir?
A. Oyun türü ne demek?
B. Adventure
C. Aksiyon
D. 3D Shooter

Soru 2: Quake'i hangi alet edevatla oynarsınız?
A. Joystick
B. Klavye
C. Klavye+mouse
D. Klavye+mouse (kendi konfigürasyonumla)

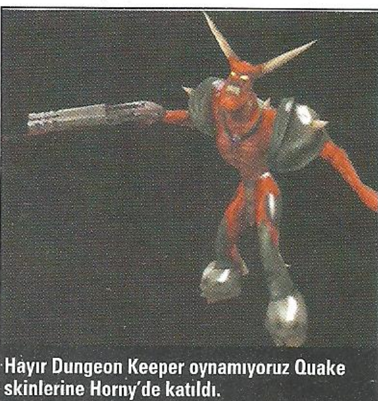
Soru 3: Mouse'un ikinci tuşuna hangi fonksiyonu atadınız?
A. Buyur..?
B. Valla öle duruyo.
C. Zıplama
D. İleriye doğru hareket

Soru 4: Aşağıdakilerden hangisi bir *Quake 3* karakteridir?
A. Şeker kız Candy
B. Ayı yogi
C. Duke
D. Orb

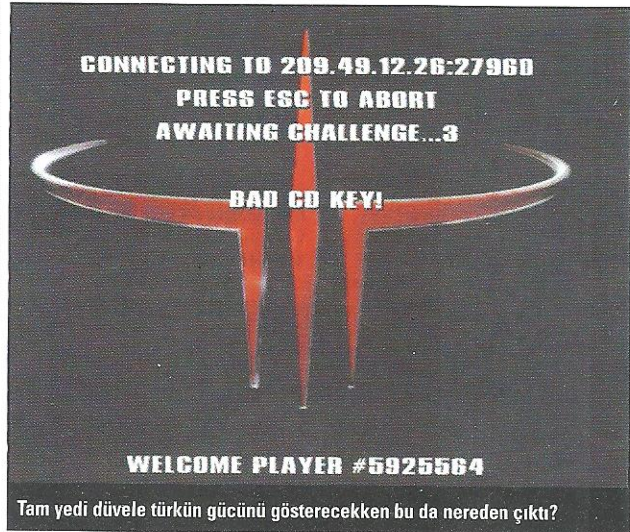
Soru 5: Aşağıdakilerden hangisi bir Quake silahıdır?
A. Sapan
B. Mancınık
C. Tüfek
D. Su tabancası

Soru 6: Aşağıdakilerden hagisi bir *Quake 3* Level'ıdır?
A. Çatal höyük
B. Pötürge
C. Unforeseen Consequences.
D. House of pain

Soru 7: Aşağıdakilerden hangisi sizin *Quake* oynarken hissettiklerinizi veya düşündüklerinizi en iyi yansıtan cümledir.
A. Noooluyo ya?
B. Beni kim vurdu?
C. Grafikler süper abi.
D. Evet sadece bir Frag sonra işiniz tamam leş kargaları!


Hayır Dungeon Keeper oynamıyoruz Quake skinlerine Horny'de katıldı.

Soru 8: Farzedin *Quake* 3 yeni elinize geçti, ancak yarında müthiş önemli bir sınav var ne yaparsınız?
A. Evvela sınavıma çalışır oyuna boş vakitlerimde bakarım.
B. Bir install eder demosuna bakar sonra derse dönerim.
C. En az birkaç bölüm oynarım.
D. Sınavda feci şekilde çuvallarım.



Tam yedi düvele türkün gücünü gösterecekken bu da nereden çıktı?

Suallerimizin tümünü yanıtladıysanız artık puanlandırmaya ve sonrasında karakter tahlilinize geçebiliriz. Puanlar aşağıdaki gibidir.

A ve B şıkları = 0 Puan
C şıkları = 1'er puan
D şıkları = 3'er puan

0 – 7 Puan Arası: Size ya hınzır bir arkadaşınız *Quake 3*'ü hediye etti yada bilgisayarcı şahane bir adventure deyip size ittirdi. Daha da önemlisi siz bu oyunu almadan önce bir bilgisayarınız olması gerektiğini biliyordunuz değil mi (yani inanmazsınız ama öyleside var). Oyunu açtığınız anı (tabii becerebildiyseniz) gözümde canlandırabiliyorum. Kırpışan gözlerle ekrandaki renk cümbüşüne baktınız. Acemi daktilocular gibi iki işaret parmağınızla tuşları dürtmeye başladınız. Akabinde güm diye bir ses geldi ve bakış açınız her nedense tavana döndü. Doğru mu? İyisimi siz o oyunu aldığınız yere geri verin. Şansınız yaver giderse belki bir Adventure'la bile değiştirebilirsiniz.

7 – 18 puan arası: Size döşenen Rail gunları uç uça eklesenize dünyayı bir uçtan bir uca kat edecek bir ray şebekesi inşaa edilir, ama moralinizi kesinlikle bozmayın. Bu oyunun kuralı bu zaten bazıları şişlenmez, parçalanmaz, darmadağın olmaz, eleğe dönmezse bu oyunun ne zevki kalır? Hayır kendinizi asla küçük görmeyin sizde bu oyunda önemli bir misyon yüklenmişsiniz. Belki eliniz mouse'a daha çok götürür ve arada bir oyunun konfigürasyonunu merak ederseniz bir gün sizde bir iki frag yaparsınız. Yinede fazla hayalede kapılmayın.

18 – 24 puan arası: Testimizin hassasiyetinin bu noktadan itibaren yeterli olmayacağını söylemeliyiz. Şurası kesinki sizin birkaç leşiniz var. Hatta birkaç oyun kazanmış olmanızda kuvvetle muhtemel. Belkide harika bir oyuncusunuz ama dedik ya testimiz bunu ortayan koyacak hassasiyette değil. Sonuç olarak iyi bir kumaşınız var diyebiliriz.

PCG



GÜVEN ÇATAK

BAŞKA DÜNYALAR

ADVENTURE VE RPG • HABERLER • TAVSİYELER

Eski günlere dönüş

Bu ay uzatmalı okul hayatımın son dakikalarını oynadığımdan oyun dünyasına yeterli zamanı ayıramadım; zaten adventure dünyası da eski durgun günlerine geri döndü. Her ne kadar *Indiana Jones and the Infernal Machine* piyasaya çıkmış olsa da piyasının nabzında bir değişiklik olmadı. Indy olayının bu şekilde harcanması gerçekten insana acı veriyor. Herhalde çoğunuz oyuna bir göz atıp tuvalete zor yetişmişsinizdir. *Lara Croft, Tomb Raider* ile yapacağını yapmış zaten; LucasArts'ın aynı tip bir oyunla Indy hayranlarını neden kastığını anlayabilmiş değilim. Bence Indy'nin sadece adventure'larda yer alması gerek. Bu tip third-person shooter'larla adamın şanına gölge düşürüyorlar (acaba Harrison Ford bu işe ne diyor?)

Sinirlerimi daha fazla yıpratmadan *Indiana Jones and the Infernal Machine*'i bir kenara bıraktım ve *Omikron* günlerime geri döndüm. Patron aralıksız üç gün oynayıp oyunu bitirmiş. Bu kadar zor bir oyunu bu kadar az bir zamanda bitirmek gerçekten inanılmaz bir olay. Helal olsun, patron! Ben *Omikron*'u sindire sindire oynamaya devam ediyorum. Arada sırada senaryonun bana yüklediği sorumlulukları bir kenara bırakıp o *sisli alemin* içinde kayboluyor, Dreamers konserlerine gidiyorum (tabii broşürde yazan mekanı bulabilirsem). David Bowie'nin son albümü "Hours"da da oyundaki şarkıların bazılarına rastlayabilirsiniz; gerçekten sıkı bir albüm. Zaman zaman shooter sahnelerinden o kadar gına geliyor ki o an oyunu bırakıp kendimi doğaya vurmak istiyorum. Shooter sahnelerinin eklenmiş olması oyunun atmosferini derinden yaralamış. Hele bir de shooter moduna geçince o güzelim müzik bir anda atari tadına geçmiyor mu insan çıldıracak gibi oluyor. Özellikle 128 RAM'e sahip değilsiniz (benim gibi) oldukça sıkıntılı dakikaların sizi beklediğini söyleyebilirim. Nişan alırken bile hard diskinizden hiç duymadığınız sesler işitebiliyorsunuz. Siz ateş edene kadar karşınızdaki zibidi yüzüklerinizi bir anda yarıya indiriveriyor. Bu tip kriz durumlarında *Nocturne*'ü düşünüyor ve halime şükrediyorum.

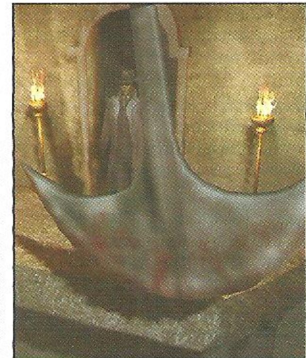
> *Omikron*'dayken zaman zaman shooter sahnelerinden o kadar gına geliyor ki o an oyunu bırakıp kendimi doğaya vurmak istiyorum.

Belki biraz alakasız olacak ama oyun dünyasından beyaz perdeye geçmek istiyo*rum*. Geçenlerde bir filme gittim ve hayatım değişti (lafın gelişi). Aslında *Fight Club*'dan sonra yaşantımda radikal bir değişiklik olmadı ama arkadaşlarla toplanıp film üzerinde bayağı bir kafa patlattık (kafasını kazıtıp kargaşa klübü tadında otobüs duraklarındaki Mango ilanlarını söken arkadaşlardan bahsetmek istemiyorum). *Fight Club* bence gerçekten bir uyanış (tabii uyanmak isteyenlere). Toplumsal donukluğa deva olabilecek bir performans. David Fincher'a olan hayranlığım bir kat daha arttı desem abartmamış olurum herhalde. Zaten ne varsa David'lerde var (diğerleride Lynch ve Cronenberg). *Alien 3* gişede beklenen ilgiyi görmemişti ama benim David Fincher'ı tanımam için yeterli olmuştu. *Fight Club*'daki oyuncu seçimi gayet profesyonelce. Bence Brad Pitt bu rolün altından kalkarak kendine yeni bir janr belirlemiş oldu. *American History X* ile rüşdünü ispatlamış olan Edward Norton tam bir karakter muamması. Helena Bonham Carter ise filmin vamp kadını olarak 'dibe vurma'nın başarılı bir örneği.

Şimdi yazımı buraya kadar okumuş olanlar "başka bir dergi mi okuyorum?" ikilemini yaşıyordur. Maalesef hala aynı dergiyi okuyorsunuz ama ben aynı insan değilim. Gönlümü oyun dünyasından önce beyaz perdeye kaptırdığımı çoktan anlamışsınızdır. Galiba arada sırada beni mazur görmekten başka bir çareniz yok. Son olarak adventure dalındaki senaryolarınızı beklediğimi bir kez daha hatırlatmak istiyorum. Hiç belli olmaz; belki bir gün yazdıklarınızı oyunlaştırmak için sizden izin isteyebiliriz. PCG



Arada bir sanal simulatörünüzle egzersiz yaparak formunuzu koruyabilirsiniz.



Sanırım biraz daha yaklaşırsam benim için pek hayırlı olmayacak.



Zaman zaman kutsal mekanları da ziyaret etmek durumunda kalacaksınız. Bir dahaki sefere daha uygun bir kıyafet seçin.

MERT GÜNER

OYUNGEZER

HEYECAN • AKSİYON



Heavy Gear II mi, MechWarrior 3 mü?

Hepinize merhaba sevgili *PC Gamer* okuyucuları. Bu ay *Half-Life* ve *Quake-III Arena* oynarken aklıma yine bir takım garip sorular takıldı. Hepinizin de bildiği üzere *Half-Life* tüm zamanların en iyi oyunu seçildi. Ben de hala, acaba *Half-Life* böylesine büyük bir ödülü hak ediyor mu diye 6-7 aydır kendi kendime ve yakın çevreme sorular sormaktayım. Aslında; en iyi oyun hangisi? sorusu, en iyi otomobil hangisi? sorusuyla tıpatıp aynı. Herkesin cevabı farklı yönde, ama en azından şunu söylemeliyim ki bir oyun böylesine övülürse (hele ki *PC Gamer* tarafından), diğer tüm oyunların üzerine çıkıyor ve resmen herkesin oyun dünyasını işgal ve ilhak ediyor.

İşte ben de bu düşünceler ile diğer pek çok oyuna haksızlık etmeye başladığımı anladım ve gerçekten tutkunu olduğum oyunların ve onların serilerinin bir listesini hazırladım (size de şiddetle tavsiye ederim). Yaptığım liste içinde en yüksek puanları alan oyun serilerinden birinin de *MechWarrior* serisi olduğunu gördüm.

MechWarrior serisi 1996'dan beri benim en hayranlık duyduğum oyun sistemine sahiptir; Yirminci yüzyıl delikanlılığı ile otuzikinci yüzyılda meydan savaşı! Çoğu zaman monitör karşısında: "Savulun bre kefere konserve kutuları!" şeklinde naralar atarak Mech evreninde savaşlar yaparken; acaba bir gün *MechWarrior 2*'nin introsundaki kalitede grafikleri olan bir *MechWarrior* yapılabilecek mi diye de merak ediyordum. Sonuç olarak *MechWarrior* pek çok yönden beni kendisine bağlamıştı. Ama neden sonra bu güzide oyunun da başı şirket lisans anlaşmaları yüzünden derde girdi ve koskoca *MechWarrior* efsanesi bir gecede Activision (saygı duruşu lütfen!) dan Microprose'a transfer oldu. Ben: "Artık herşey bitti, canım oyun mahvoldu" diye iç geçirirken ortaya öyle bir "Şirketler Arası Mech Savaşı" çıktı ki, oyundaki savaşlar solda sıfır kalır.

MechWarrior serisi 1996'dan beri benim en hayranlık duyduğum oyun sistemine sahiptir; Yirminci yüzyıl delikanlılığı ile otuzikinci yüzyılda meydan savaşı!

Her ticari ürün gibi *MechWarrior* serisi de rekabetten kalite olarak çok olumlu etkilendi. Hem Activision'un *HeavyGear II*'si, hem de Microprose'un *MechWarrior 3*'ü robot savaşları senaryosunu şu an için mükemmel bir kalite seviyesine getirdiler. Ama yine de pek çok kişinin düştüğü hataya sakın düşmeyin; *HeavyGear* serisi asla *MechWarrior* hikayesinin devamı değildir, sadece *MechWarrior*'a "benzeyen" bir robot-savaş oyunudur.

MechWarrior hikayesinin başına gelenler aslında çok ilginç. Activision'dan lisansı alan Microprose, eski senaryo ve oyun planına bire bir sadık kalıp, tam bir *MechWarrior* devam oyunu yaparken, orijinal senaryonun sahibi olan Activision, *HeavyGear II*'de bambaşka bir hikaye ve oyun düzeni ile karşımıza çıktı. Böyle bir olay şimdiye kadar oyun tarihinde görülmüş bir şey değil. Ama ben her zaman için sonuca önem verdiğimden dolayı, iki oyun için de bence herhangi bir handikap söz konusu değil.

İki firma da devamını yapacakları oyunlar için işe önce grafiklerden başladılar. Bu değişiklik iki oyun için de çok gerekli idi ve sonuç mükemmel oldu. 3D kart ve 3D ses desteğini çok iyi bir şekilde kullanan Microprose ve Activision, bu türe meraklı olmayanların bile dikkatlerini çekmeyi başardı. *HeavyGear II*, içerdiği yoğun stratejik savaş ve takım oyunu özellikleri sayesinde daha geniş bir oyuncu kitlesine ulaşırken, *MW 3* eski oyun sistemine tamamen sadık kaldı ve sadece grafikleri makyajlama yoluna gitti. Evet, makyaj tek kelimeyle mükemmeldi ama *HG II*'yi yapan kurt Activision, konunun biraz yavanlaşmaya başladığını daha erken farketti ve robotların boyutunu ufaltıp strateji ve takım özelliklerini arttırarak, salt yok etme üzerine kurulu olan *MW 3*'ün bir adım önüne geçmeyi başardı. Ama *MW 3* eski konuya sadık kaldığı gibi, eski dizayna da sadık kaldığı için şiddet ve aksiyonu daha da arttırmayı başardı ve *HG II*'ye de beraberlik golünü attı.

Single player görevlerinde *HG II* daha fazla değişiklik ile karşımıza çıktı. Olayların geçtiği mekanlar (uzay boşluğu bile var!), yüksek yapay zekalı takım arkadaşlarınıza verebildiğiniz komutların sayısı ve nitelikleri, verdiğiniz komutların amacına uygun uygulanması, kullandığınız robotların inanılmaz ayrıntıları ve kıvrak fiziksel özellikleri gibi heyecan verici değişiklikler, *MW 3*'ü zorlayan başlıca etkenlerdi. Ama tüm bu değişikliklerin arkasında bir isim vardı: Dream Pod 9! Evet, işte *HG II*'nin başarısının sırrı buydu. Bir robot-savaşını Dream Pod 9'un RPG motoru üzerine inşa eden Activision yine bir ilke imza attı ve ortaya mükemmel bir "türev-oyun" çıkardı. Bu motor değişikliği, First-person robot savaşları ile stratejinin asla birbirlerinden çok farklı konular olamayacağını da herkese ispatladı. Kafasını bina yapıp, maden aramaktan kaldıramayan zavallı strateji oyuncuları bile: "Vay be o 20 tonluk robot nasıl uçtu öyle yaa?" diyerek, Mars'ın çöllerinde birkaç robot yok etmek için joystick'lere sarıldılar. *HG II*'nin ortaya koyduğu bu yenilikler, yeni oyun yapmak kadar mevcut oyunu geliştirmenin de nasıl etkili sonuçlar verebileceğini gösterdi.

MechWarrior 3 ise tüm bu saydığım özelliklerin hiçbirine sahip olmamakla birlikte eski efsaneyi çok iyi devam ettirerek asla çaptan düşmedi. Daha güçlü ve daha öldürücü silahlara sahip robotlar, çok daha gelişmiş çevre modellemeleri ve her yönüyle şiddetli ve yoğun aksiyona sahip görev seçenekleri sayesinde yine "Ne de olsa *MechWarrior*" dedirterek, en iyi oyunlar arasındaki yerini muhafaza etti. Bu iki oyunun ilginç hikayesi de oyun dünyasının renkli tarihindeki yerini aldı. Sonuç olarak eğer aksiyon ve bilim kurgu seviyorsanız bu iki oyunu da ayırt etmeden oynayın. Asla pişman olmayacaksınız. Gelecek ay görüşmek üzere.

PCG



Hem strateji ve aksiyon, hem daha yakışıklı robotlar! *HeavyGear II* gerçekten çok iyi.



AHMET BAKİOĞLU

EŞİKTEKİLER

3D ACTION • MODLAR • DEATHMATCH • KLANLAR • TRENDLER

Arenaya çıkmadan önce...

Aradan bir-bir buçuk ay geçmiş olmasına rağmen halen çılgınlar gibi *Quake 3 Arena* oynuyor olmamız bu oyunun ne kadar başarılı tasarlanmış olduğunun bir kanıtı olsa gerek. Geçen sayımızda size bu muhteşem oyunun grafik motoru, getirmiş olduğu yenilikler ve bazı diğer özellikleri hakkında bilgi vermeye çalıştım. Bu sayımızda ise oyunun oynanışına, yani taktik ve stratejilere değinelim.

Her şeyden önce, kazanmak için (yani daima kazanmak için) çok iyi reflekslere ve hızlı el-göz koordinasyonuna sahip olmanız gerektiğini tekrarlamak istiyorum. Bu becerileri kazanmak ve rakiplerinizin karşısına çıkmadan önce ilk yapmanız gereken de oyunu single player modda oynamak. Unutmayın başarının özellikle de daimi başarının anahtarı çok çalışmaktır. Bunu çoğunuz sıkıcı bulabilirsiniz, çünkü hepimizin içinde bir an evvel arenaya dalıp arkadaşlarımızın veya diğer insan rakiplerinizin içini dışına çıkarma isteği bulunur. Bu isteği bastırmak ve yeterli hale gelinceye kadar çalışmak sizi yenilmesi zor bir *Quake* canavarına dönüştürebilir. Örneğin bu oyun hakkında istediğiniz kadar araştırma yapın, isteğiniz kadar inceleme yazısı okuyun, hiçbiri size nasıl isabetli bir şekilde ateş edeceğiniz konusunda yardım edemez. Bu yeteneği ancak çalışmayla kazanabilirsiniz. Şimdi isterseniz aklınızda bulunması gereken ve yararlı olacağına inandığım bilgilere ve ipuçlarına geçelim.

> Unutmayın başarının anahtarı çok çalışmaktır. Bunu sıkıcı bulabilirsiniz, çünkü hepimizin içinde bir an evvel arenaya dalıp rakiplerinizin içini dışına çıkarma isteği bulunur.

Üstünde durmamız gereken ilk konu zırh ve sağlık ilişkisi. Oyunda kalma sürenizi ne kadar uzatırsanız, rakiplerinizi vurma ve oyunu kazanma şansınızın o kadar artacağını unutmayın. Bu noktada zırhın önemi kendisini belli eder. Rakibiniz size herhangi bir silahla saldırdığı zaman eğer üzerinizde bir zırh bulunuyorsa alacağınız zarar üçe bölünüyor. Bu zararın ikisi zırha, biri ise sağlığınıza etkiyor. Bir örnekle açıklayacak olursak... Eğer 100'lük bir zırhınız ve sağlığınız varsa, tam üstünüzde patlayan bir roketin verdiği 100'lük hasarın, 66's1 zırha ve geri kalan 34'ü de sağlığınıza etkiyecek şekilde dağılıyor. Herhangi bir haritada, en kısa yoldan zırha ulaşmayı ilk amacınız haline getirmelisiniz. Zırh avantajını elinize aldığınız zaman oyunda bir adım öndesiniz demektir.

Bölümü kontrolünüz altına alın. Bunu yapmak için haritadaki en iyi item'ların yerini belirlemiş olmalısınız. Bu item, Red Armor (kırmızı zırh), Rocket Launcher (roketatar) yada Quad Damage olabilir... Bunları eliniz altına almanız kadar rakiplerinize kaptırmamanız da önemli. Bir silah veya item başında kamp kurup, rakiplerin gelmesini bekleyebilir ve geleni indirebilirsiniz. Bir süreliğine de olsa bu strateji tutabilir. Ancak sizi hep aynı yerde bulan rakip oyuncu, kısa bir süre içinde buranın sizin için önemli bir yer olduğunu anlayacaktır. Asıl yapmanız gereken stratejik noktaları kontrol altına alırken, rakipleriniz tarafından anlaşılmasını önlemek. Yani karda yürüyüp izinizi belli etmeyeceksiniz. Yoksa ne zaman Red Armor'u almaya gitseniz yerinde bulamazsınız yada Quad'ı! Bu yüzden sadece belli bir item veya nokta üstüne odaklanmaktansa, tüm stratejik noktaları (rakiplerinize çaktırmadan) dolaşmalı, bir noktada en fazla bir iki saniye kalıp bölgeyi kontrol etmeli ve hemen diğer noktaya geçmelisiniz.



İşte! Rocket Jumping tekniği ile ulaşabildiğiniz nokta. Bu teknik rakiplerinize karşı size bir avantaj sağlayacak.

Ses efektlerini avantaja çevirin. Q3A'nın en etkileyici özelliklerinden biri kuşkusuz muhteşem ses efektleridir. İyi ve dikkatli bir oyuncu bu efektleri avantaja çevirerek kullanmasını bilir. Özellikle teke tek yaptığınız maçlarda, rakibin çıkarttığı ayak sesleri yada oyuna girerken çıkardığı ses size yeri hakkında ipuçları verebilir. Bu efektler aynı zamanda sizin de yerinizi belli eder. Bu yüzden sürekli koşmak yerine, yürüyüp sadece gerektiği zaman koşmayı tercih edebilirsiniz. Çünkü yürürken herhangi bir ayak sesi çıkarmadığınız için yerinizi de belli etmemiş olacaksınız.

Cephane durumunuzu daima kontrol edin. Tam rakibinizi Rail'lemek üzereyken silahınızdan "Klik!" diye bir ses çıkmasını veya ava giderken av durumuna düşmeyi istemiyorsanız gözlerinizi cephaneniz üzerinden ayırmayın. Hatta savaşın tam ortasındayken bile.

Quad Damage'i almaya çalışın. Çünkü Quad, hayatta kalmasını bilen bir oyuncunun oyunu kendi lehine çevirmesini sağlayacak kadar etkili. Quad almışken Rail Gun ve BFG en fazla zararı veren silahlardır. Ancak Shotgun ve Plasma'nın etkinliği de yabana atmamak gerekir.

Personel Teleporter kullanımı... Bir boşluğa veya lav havuzuna düşerken Personel Teleporter'ı kullanmanız, frag kaybetmenizi önleyecektir. Bu yüzden "Use Item" tuşunu daima elinizin altında bulundurmanız da fayda var.

Rocket Jumping (roket zıplaması) tekniği... Bu tekniği normal zıplamayla erişilemeyen yerlerde uygulayabilirsiniz. *Q3A*'da her haritada böyle bir yer bulunuyor. Bazı bölümler de sadece bu teknik sayesinde ulaşabildiğiniz item'lar bile var (Örneğin, Q3DM15'de gökyüzünde asılı duran BFG10k). Rocket Jumping yapmak için, önce başınızı yere eğin ve zıplama tuşuna bastığınız anda roketi ateşleyin. Bir anda ne kadar yükseğe uçtuğunuzu göreceksiniz. Bu teknik üzerinde çalışarak çeşitli bölümlerde kendinize bazı kısa yollar oluşturabilirsiniz. Ancak bu tekniğin kendinize bir miktar zarar vereceğini de unutmayın.

Bu muhteşem oyun hakkında söylenecekler bitmez. Ancak bana ayrılan yer dolduğundan dolayı bunu daha sonraki sayılara bırakmak zorundayım. Hepinize bol *Quake*'li günler diliyorum.

PCG



Kazanma hırsı!

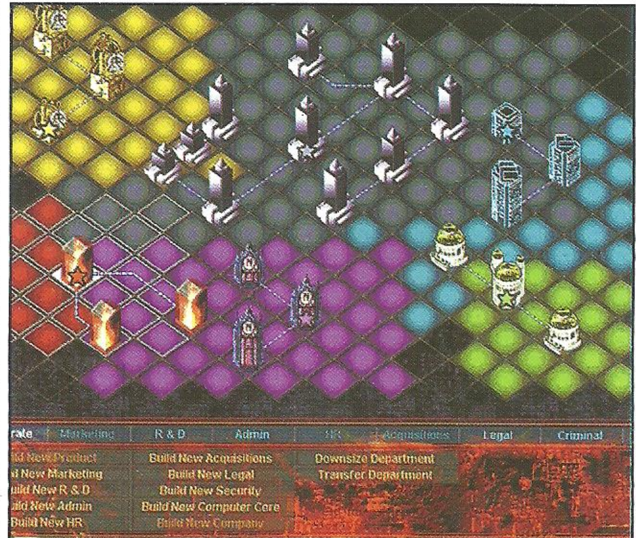
Elixir Studios'un hem grafik hem de oyunun kapsamı açısından devrim yaratacak oyun *Republic: The Revolution 2000*'in sonlarında bekleniyor.

Nihayet şu millenium çılgınlıkları biraz durulmaya başladı. Tüm dünyada çılgınca yapılan kutlamaları televizyondan izleyerek avunduk. Yılbaşında sağa sola gitmeyen bir kişi olarak o gece beni arayıp "biz şurdayız çok eğleniyoruz" , "biz burdayız ortam süper" diyen arkadaşlarımı kıskançlıkla dinleyip tekrar bilgisayarımın başına dönüp oyunlara devam ettim. Neyseki epey oyalayacak güzel oyunlar vardı da kısa bir süre sonra millenium olayını tamamen unuttum.

Ruthless.com

Geçenlerde elime geçen *Tom Clancy's Ruthless.com* eski bir oyun olmasına rağmen *Capitalism* oynadığım günlerden beri tadı damağımda kalmış olan iş hayatına dair stratejileri tekrar gündemime taşıdı. Red Storm Entertainment'ın imza attığı diğer bir klasik olan *Ruthless.com* nasıl olduysa geçtiğimiz yıl dikkatimden kaçmayı başarmış ama bu sefer masaüstünde iş dünyasına atılmamı sağladı.

Zaten oyunla ilgi anahtar kelime oyunun sloganı olan "This isn't business. This is war." cümlesinde ortaya çıkıyor. Önce herşey masum bir şekilde bilgisayar sektörüne girmeniz ve bir kaç ürün ortaya koymanızla başlıyor. Pazarlama ve geliştirme departmanları kurarak derinleşmeye başlayan oyunun, diğer iş dünyası stratejilerden ayrılan bir kaç noktası var (ki bu noktalar oyunu bahsedilmeye değer kılıyor zaten). Yasal işlemlerinizi yaptırmak için bir Legal departman kurduğunuzda aynı anda yasadışı işlere başlama şansınız doğuyor (rakiplerinizin patentlerini yok etmek gibi). Ayrıca büyük bir iş yürütüyorsanız güvenliğe de önem vermeniz gerekiyor. Güvenlik departmanınız binanızın (ve sizin!) güvenliğini sağlamakla görevli. Tabii ki güvenlik şefiyle odanızda gizlice yapacağınız bir topladıdan düşman şirketlerin yöneticilerinin önümüzdeki günlerde yaşayacağı sağlık sorunlarını belirleyebiliyorsunuz. Diğer eğlenceli bir departmanızsa bilgisayar anamerkeziniz. İlk yapmanız gereken şeylerden biri binalarınızın network ağlarını firewall'lar ile korumak. İkinci yapmanız gereken şeyse henüz firewall kurmayı akıl edememiş düşmanlarınızın binalarındaki network'lerine saldırmak. Bilgisayarlarını gizlice hack edip bazı özel bilgilere ulaşabileceğiniz gibi özenle ürettiğiniz virüsleri de ağlarına yayabilirsiniz.



***Ruthless.com*'un grafikleri günümüz 3D oyunları ile karşılaştırılınca hiç beğenilmeyecek olsa da olayın içine girince grafikler hiç sorun yaratmıyor.**

Bu oyunla ilgili aklıma takılan bir nokta var. Tom Clancy'nin bilgisayar oyuncuları tarafından asıl tanınmasını sağlayan oyun hepinizin bildiği gibi *Rainbow Six* olmuştu. Eski bir CIA görevlisi olan Tom Clancy'nin *Rainbow Six*'i yaratırken bazı "iş tecrübelerini" kullandığını tahmin etmek pek zor değil. Sonuçta CIA'de balistik bölümünde silah geliştirme bölümünde uzun süre görev yapmış birinin silahlar ve kullanımları konusunda yetkin olması oyundaki başarısını bize açıklayabiliyor. Peki ya aynı kişinin ticaret ve ticaret dünyasındaki bazı yasa dışı işler konusunda bu kadar güzel ve başarılı bir oyun yapmasını da acaba aynı tecrübelerine bağlayabilir miyiz?

Belkide en iyisi bu gibi konuları pek fazla kurcalamadan oyunun zevkine varmak..

Turn bazlı bir şirket kurma ve ticari savaş oyunu diyebileceğimiz *Ruthless.com* dergide oynarken benden başka bir tek kişinin bile ilgisini çekmedi. Aldığım en iyimser tepki; bazı editörlerin ekrana 3 dakika süreyle bakıp hiç bir yorum yapmadan (ki bu diğer yorumların yanında moral verici kalıyor) işlerine dönmeleriydi. Bundan iki sonuç çıkartılabilir;

1- Oyun rezalet (ki ben aksini iddia ediyorum).

2- Oyun süper (ama dergide tek beğenen benim).

Bu iki sonucun da bazı sorunları olduğu için en iyisi şu yorum olacaktır: Oyun *Capitalism* türü oyunları oynamış ve beğenmiş, turn bazlı ticaret stratejilerini sevenler için bir nimet, sevmeyenler içinse bir işkence.

Business Tycoon

Aynı dönemde elime geçen diğer bir oyunsa UbiSoft'un *Business Tycoon*'uydu. Henüz *Ruthless.com*'u oynarken



Business Tycoon dünyayaı ele geçirmenin değişik yollarıyla ilgilenenler için.

yeni bir ticaret stratejisinin daha gelmiş olmasının mutluluğunu yaşıyordum. Uzun sürmedi. Özellikle ben hala *Ruthless.com*'un keyfini sürerken gelmiş olması şansızlığını gözardı etmeye çalışmama rağmen ne yazık ki beklentilerimin çok azını karşılayabildi.

Oyunda belli bir sektör seçip, o sektörde uzmanlaşarak tüm dünya pazarını ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Oyun bir board game mantığıyla fakat real-time olarak tasarlanmış. Dünya belli sektörlere bölünmüş ve o sektörde piyasaya lider olan şirketin rengiyle bölgeyi işaretliyor. Böylece eğer o bölgede bonus varsa onları toplamış oluyor.

Business Tycoon'da pek çok bonus toplayabiliyorsunuz ve topladığınız bonuslar biriktikçe, o bonusları kullanarak bazı ekstra durumlar yaratabiliyorsunuz. Toplamış olduğunuz bonuslardan harcayarak kendi şirketinizin yararına olacak ya da rakip şirketleri zor durumda bırakacak şeyler yapabiliyorsunuz. Ayrıca pazarlama, araştırma ve geliştirme gibi departmanlar kurup pazar payınızı ve kalitenizi de geliştirmeniz gerekiyor.

Tüm bunların hepsi iyi güzel de oyun açıkçası bana yetersiz gibi geldi. Henüz oyuna ısınmadan şirketiniz sizden pek çok şey yapmanızı bekliyor. Ben oynadığımda zorluk derecesi düşük değildi ama çok kısa bir süre içinde Kuzey Amerika'yı elde etmiştim. Bu sırada diğer şirketler pazara girmeye çalışıyor ama genellikle anlamsız hareketler yapıyorlardı. Oyunun yapay zekası genellikle yetersiz kalıyor.

Republic: The Revolution

Şu sıralarda hakkında hergün yeni birşeyler duyduğumuz *Republic: The Revolution* ise önümüzdeki günlerin (çok iyimser oldu galiba) en çok ses getirecek oyunlarından biri olmaya aday. 11 aydır yapım aşamasında olan oyun; *Theme Park*'ın Bullfrog'daki yaratıcılarından biri olan Demis Hassabis'in yöneticiliğinde geliştiriliyor.

Elixir Software'in ilk ürünü olacak olan ve yaratıcısının "son derece basit bir fikirden" ortaya çıktığını söylediği bu ilgi çekici oyunun konusu kısaca şöyle; 1900'lerde Sovyetler Birliği daha henüz dağılmışken bağımsızlığını ilan eden Novistrana Cumhuriyeti'nin yaşadığı sorunlar sırasında ortaya çıkan, henüz hiçbiri pekte güçlü olmayan liderlerden biri, tek bir sadık destekçisiyle, ufak gizli karagahında politik konumunu güçlendirmeyi ve bir gün gelip tüm Novistrana'yı yöneteceği günlerin hayalini kuruyor. Diğer ayrılıkçı liderler (16'ya kadar çıkabilecek) arasından amaçlarınıza ulaşabilmenize yardım edecek en uygun kişileri ve yöntemleri (ki bunların pek ahlaki olmayacağını söyleyebilirim) seçerek halkı istekleriniz doğrultusunda yönlendirebileceksiniz. Politik kararlar alma ve bu konuda eyleme geçme konusunda oyunda herhangi bir sınırlama olmayacak. Propaganda faaliyetleri yürütmekten, futbol maçlarına sponsor olmaya ya da cinayet işlemeye kadar geniş bir seçenek içinde gizli amacınıza doğru yol alabileceksiniz.

Bütün bunlar insanı yeterince heyecanlandırmaya yetiyor olsa bile hepsi bu kadar değil. 3D oyunların günümüzde giderek çığrından çıktığı ve nerdeyse etrafımızda gördüğümüz atmosferden daha gerçekçi bir atmosfer yarattığı bir durumdayken 3D konusundaki yeniliklerin bizi pekte şaşırtmaması gerekli aslında. Bu pek çok FPS oyunu için geçerli olabilir ama konu bir strateji oyunu olunca göreceğiniz normal bir binanın beş ila yirmi milyon poligondan, bir sandalyenin yarım milyon poligondan oluşacağı bir dünya biraz garip geliyor. Oluşacağı bir dünya diyorum çünkü tüm Novistrana tamamen 3D olarak modellenecek. Ayrıca her objenin hareketleri doğrudan fizik kurallarıyla hesaplanacak. Her objenin, kütlesi, konumu, yoğunluğu ve hareketini etkileyebilecek her türlü değişken önemli bir rol oynayacak. Poligon çizimlerinin bir üst sınırı olmayan bu yeni ve etkileyici oyun motorunun asıl olay olmadığını söyleyen Hassabis, bir teknoloji geliştiricisi değil bir oyun firması olduklarını ve bu teknolojiyi sadece oyunlarının daha başarılı olması için ürettiklerini söylüyor.



Republic'te propaganda yapmanın pek çok yolu var. İster yasadışı ister buradaki gibi daha yasal. Amaç tek: Kazanmak!

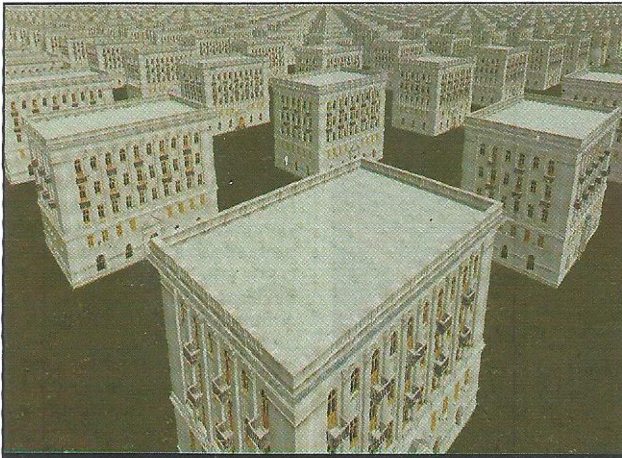
Tabii ki bununla da bitmiyor; Novistrana tam bir milyon nüfusu ile yaşayan bir ülke. Rakam, bir ülkenin nüfusu olarak düşünülünce size pek fazla gibi gelmeyebilir ama her birinin kendine özgü ahlak görüşleri, günlük alışkanlıkları, dini ve politik görüşleri olan, alışverişe ve bara giden, işyerinde terfi alan, görünüşleri birbirine benzemeyen birer yapay zekaya sahip oyun karakterleri olduğu düşünürseniz sanırım bu konuda niye bu kadar heyecanlandığımı daha iyi anlayabilirsiniz.

Republic: The Revolution konusunu özellikle, Gökhan Erdinç bana attığı mailde bahsetmiş olduğu için açtım. Mail'inden anladığım kadarıyla kendisi bu oyun konusunda epey heyecanlı. Ne yazık ki oyunun çıkışıyla ilgili pek iyimser olmayan tarihler var elimizde; 2000'in sonları ya da 2001'in Ocak ayı. Eğer tüm söylenilen özellikler uygulanabilecekse bence beklemeye değer. Oyunla ilgili diğer bir nokta da bazı görüntülerde bir milyar poligon (yazım hatası yok tam bir milyar) olacağı düşünülürse nasıl bir sistem gerektireceği sorusu. Oyunun dağıtımını ise Eidos yapacak.

Şu sıralarda oyunun tasarımcıları Demis Hassabis ve Joe McDonagh ile bir röportaj ayarlıyorum. Sanıyorum önümüzdeki aylarda bu konuda daha geniş bir dosya hazırlayabiliriz. Eğer sizlerinde Hassabis ve McDonagh'a Republic hakkında sormak istediğiniz sorular varsa bana e-mail ile iletebilirsiniz. Böylece herkesin merak ettiği soruların cevabını alabiliriz.

Aslında bu ay *Odium* ve özellikle *Pharaoh*'tan da bahsetmek istiyordum ama bazen iki sayfa bile az geliyor. Bu yüzden bu iki oyun önümüzdeki aya sarktı. O zamana kadar bence iki oyunu da oynayın önümüzdeki ay çalışmış olarak okuyum bu sayfaları.

PCG



Bu ekranda tam 1 milyar poligon var. 2000'in sonlarına kadar para biriktirip *Revolution*'ın çalışabileceği bir sisteme sahip olmak gerekecek.

BURAK AKMENEK

EJDERHANIN İNİ

FRP • RPG • FRP-STRATEJİ



Dünya'ya Tek Gözle Bakmak

Her FRP köşesinde yazarların yazacak konu bulamadıklarında klasik bir kurtarıcısı vardır, hemen şöyle hikayelere girişerek köşeyi kurtarmaya çalışırlar:

> Şu sıralar ortalıkta gördüklerim beni tatmin etmediğinden beklemenin dayanılmaz sıkıcılığında gülümseyecek bir şeyler arıyorum. Ultima bunu kesinlikle sağlıyor.

Bölüm bir

"Şehirden çıkalı bir hafta yeni olmuştu. Yeslav yanında yürüyen arkadaşlarına şöyle bir baktı, hepsi dışarıya yansıt-masalarda ona karşı bir hayal kırıklığı yaşamışlardı ve o bunun bir daha olmasına izin vermeyecekti hayatı pahasına dahi olsa. Eğer yolları birbiriyle tartışan garip bir çiftle kesilmese belkide bütün gün kendini suçlamaya devam edecekti. Adamlardan biri siyah bir cüppe giyiyordu. Cüppeyi uçları önünde sarkan kalın bir kemerle bağlamış, başını ise bir kukuleta ile gizlemişti. Diğeri ise tam tersine yırtık pırtık bir çuvaldan başka bir şey giymiyordu, ağzının kenarından akan salyalarını tutamıyordu, yüzü yamru yumruydu bir yer patatesine benziyordu..." diye devam eden bu tip hikayelerle yazar hem okurlarına yazarlık kabiliyetlerini kanıtlamaya çalışıp aynı zamanda kendi egolarınıda tatmin ederler. Ama iş aslında öyle değildir; gerçekte okuyucu bu tip yazıları okurken baygınlık geçirir çünkü onun istediği bilgidir, haberdir ve aptal olmadığından yazarın geyik yaptığınında gayet farkındadır. İşte bu yüzden ben size bu köşede her zaman geyikten çok haber sunmaya, her zaman önce kendi kendimi acımasızca eleştirip objektif düşünerek kendi yazılarıma dışarıdan bakmaya çalışıyorum. Yazılarımı devamlı takip edenler benim ne kadar zor beğendiğimi sanırım artık anlamışlardır.

Konumuza gelelim

Size geçen ay *Revenant*'tan bol bol bahsedeceğimi söylemiştim, ama oyunu oynadıkça devamlı bahsedecek bir şey olmadığını fark ettim ve her bugla dolu, mükemmel olmayan oyunda olan şey bu oyunda da uygulandı "recycle", tıpkı sıkıcı *Septerra Core*'a olduğu gibi.

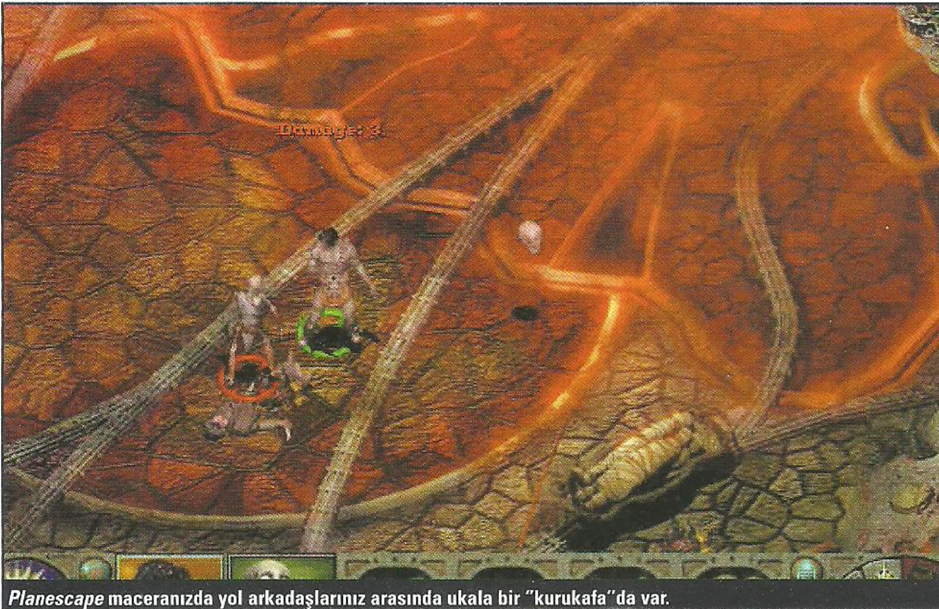
Dergimizde bu ay *Age of Wonders* için gayet yüksek bir not olduğunu göreceksiniz. Dergimizde yayımlanan incelemeler objektif gözle yapıldığından bu nota bir diyeceğim yok ama benim bu oyunla ilgili fikrim hala aynı. Oyun beni grafikleri ve oynanışındaki kısıtlılık yüzünden hayal kırıklığına uğrattı. Tamam yaratıklar çok çeşitli ama ben çok çeşitli yaratık olmasının atmosferi zenginleştirdiğine ve daha etkili kıldığına inanmıyorum. Bence *Heroes of M&M III* çok daha güzel bir oyun. Sanırım bu yorumumdan benim bakış açımı biraz olsun anlayabilmişsinizdir. İyi oyun bence oyuncuya gerekli özgürlüğü sağlayan oyundur. Seçimi herhangi bir zorunluluk olmadan yapabildiğim oyundur. Neyse konumuza geri dönelim.

The Wheel of Time

The Wheel of Time adlı muhteşem oyunu sanırım artık edinmişinizdir (Mutlaka edinin!). Benim açıkçası bir kaç bölümden fazla oynamaya fırsatım olmadı ama inanılmaz etkilendim. Oyun her ne kadar aksiyona dayansa da RPG özellikleri de taşıyor. Bir büyücüyü yönettiğiniz oyunda çeşitli görevler alıyorsunuz ve müthiş gerçekçi 3D ortamda başarıya ulaşmaya çalışıyorsunuz. Buraya kadar klasik bir konu gibi görünsede oynanış bakımından bu kadar mükemmel bir oyunu şimdiye kadar hiç görmedim. Yapay zeka inanılmaz başarılı, sistem olarak görev boyunca aldığınız büyüleri kulanıyorsunuz. Bunların nasıl kullanılacağına dair girişteki training'i sakın atlamayın derim size çünkü gerçekten çok iyi hazırlanmış ve oyunu çok iyi tanıtıyor. Düşman yaratıklar gerçekten özelliklerine göre çok iyi ayarlanmış ayrı ayrı yapay zekalara sahipler. Çizimleri ve ayrıntıları harika ve bu muhteşem dünyada her fantazi evreninde olduğu gibi birbirini sevmeyen yaratıklar karşılıklı vahşet sergileyebiliyorlar ki bu oyun içinde çok işinize yarıyor. Senaryoyu yazan kişi ya da kişilerde bence harika bir iş başarmışlar. Oyundaki rahatsız olduğum tek yan kendi karakterimizi yaratmak yerine hazır bir karakterle başlamamız oldu.

Dosya

Bu ay *Baldur's Gate 2* ve *Diablo 2* yi beklerken sanırım yayınladığımız FRP dosyası biraz olsun ateşinizi dindirecektir ama bir yandan da beklentilerinizi arttıracağına eminim. Fakat size bir müjdem var. *Planescape Torment* çıktı! Ufak tefek farklılıklar dışında *Baldur's Gate*'in oynanış sisteminin aynısına sahip (Zaten bu oyunda *Baldur's Gate*'in yapımcısı olan Interplay'in bir ürünü) olan oyun konu olaraktada çok enteresan.



Planescape maceranızda yol arkadaşlarınız arasında ukala bir "kurukafa"da var.

Kendine has bir evrende geçen oyunda ana karakterimiz ölüme bağışıklı. Bu ölmediği manasına gelmiyor, yanlızca her seferinde tekrar diriliyor ve hafızanızı kaybetmiş olarak oyuna başladığınızdan bazen ölmeniz hafızanıza bazı hatıraların geri gelmesini bile sağlayabiliyor. Ayrıca oyunda çok enteresan bir experience sistemi var. Şöyle açıklayayım; bir iskeleti keserek öldürmek yerine aynı experience'yi iskeleti inceleyip onu bir arada tutan deri kayışı açıp tüm parçalarının yere dağılmasını sağlayarakta alabilirsiniz ve bu arada da bir deri kayış kazanmış olursunuz. Karakterlerde enteresan, şöyleki oyuna sizinle konuşan ve havada uçarak gezen akıl hocanız, biraz ukala bir kurukafa ile başlıyorsunuz. Oyun içindeki bilmeceler ise bana pek karışık gelmedi ama daha başlarındayım belkide ileride zorlanırım.

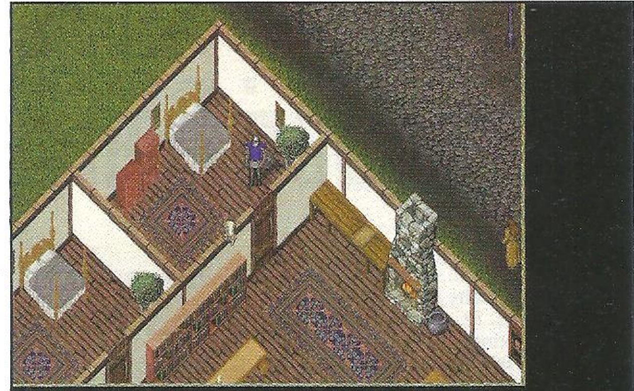
Ultima'ya geri dönelim

Geçen ayki yazımdan sonra sizden geri dönüşler almaya başladım ve yavaşta olsa bir *Ultima Online* Klanı kurmanın ilk evrelerindeyim. Bu oyun hakkında neden bu kadar ısırarcı olduğumu oyunu alanlar çok iyi biliyorlar. Malesef Türkiye'nin internet alt yapısı çok komik durumda olduğundan (Bu konuda çalışan firmaları somut bir kanıt görmedikçe buradan protesto etmeye devam edeceğim, tabii biz kullanıcıların bu isyanını ne kadar umursarlar bilemem ama...) online oyun oynayan kişilerin gerçekten bu konuda fanatik olan ve kanlarına bir defa bu virüsü bulaştırmış, her türlü iletişim işkencesine karşı benim gibi ısrarla dayanan, bir azınlık olduğunun farkındayım. Ama bu virüsü sizde bir defa kapsanız beni çok iyi anlardınız. Geçen haftalarda oyun içinde bir Guild ile tanıştım ve ne gördüm dostlar biliyormusunuz. Bu kişiler oyuna öyle bir sahiplenmişlerdi ki, oyun içindeki Guild House'lar genelde sıradan evlerken bu Guild bir kaleye sahipti. Şimdi gelde gaza gelme! Elalem kursun 40-50 kişilik grubunu kaleler yapsın, benim garip oyuncularım hala oyun içinde yürümekte bile zorluk çeksinler! Neden beyler, neden? Bu yola baş koyan ben ve benim gibi arkadaşlarla klanımızı tam olarak oluşturup aşama kaydettikçe size bu satırlardan gelişmeleri aktarmaya devam edeceğim. Bu arada bir notta düşeyim. Genelde oyuncular Amerika'lı olduğundan onlara Türk olduğumu söylediğimde şok oluyorlar ve Guild'lere üye olmak daha kolay oluyor bilesiniz.

Eğer aranızda ilgilenenler olursa elimden gelen her türlü yardımı etmeye ve gerekli bilgileri vermeye hazırım yeterki siz niyetli olun.

Saat 01:18

Evet bu yazıyı şu anda Şişli'de ki ofisimizde gece 01:18 de yazıyorum. İşyerinde tek başımayım ve size bahdeceğim adamakıllı FRP oyunu bulamıyorum çünkü olanların hepsini anlattım ve açıkçası gereksiz yere geyik yapmak yerine yeniler için biraz genel bilgi vermenin daha iyi olacağını düşünüyorum. Piyasada bu sıralar deliler gibi fantazi romanları satılıyor, ama okuduğunuz bu karakter ve ırklar hakkında bilgilenmeniz sanırım okuduğunuz kitaplara ve oynadığınız oyunlara bakış açınızı biraz değiştirerek daha bilinçli olmanızı sağlıyacaktır.



İşte *Ultima*'da Catskills Shard'ın daki karakterim. Dominus!

Elf'ler

Elf'ler kendi aralarında temel olarak 5 alt ırka ayrılırlar: Aquatic, Dark (Drow), Grey, High, Sylvan.

Aquatic Elf'ler (Deniz Elf'leri olarakta bilinirler) dünya üzerinde diğer ırklar kadar çok rastlanabilen bir tür değildirler. Genelde okyanuslarda ve geniş iç sularda dolaşırlar. Ten renkleri genellikle gümüşi yeşil ve saçları ise yeşil ya da maviye çalan yeşildir. Su dışında 2 günden fazla yaşamaları çok zordur. Deniz altıdaki ekolojik dengenin korunmasında çok önemli bir rol oynarlar. Şiddet içeren herşeye tüm güçleriyle karşıdırlar. Dark Elf'lerden size geçen hafta biraz bahsetmiştim. Yer altında yaşayan bu ırk yer üstünde yaşayan tüm ırklardan özellikle de Elfler'den nefret eder. Anaerkil bir yapıya sahiptirler. Ten renkleri koyudur. Grey Elf'ler gururlu bir ırktır. Kendilerini iyiliğin koruyucusu ve diğer ırklardan üstün olarak burunları havada görürler. Dış görünüş olarak genelde gümüş, nadirende altın renkli saçlara sahiptirler. Diğer ırklardan kendilerini arındırmış olarak yaşarlar. Büyü konusunda çok bilgilidirler. Sylvan Elf'leri ormanda daha basit hayat yaşayan bir ırktır. Genellikle kahverengi gözlüdürler ve doğa ile içiçe yaşarlar. Kitaplarda rastlanılan Elf'ler genellikle bu ırka mensuptur. Diğer Elf'lere göre daha güçlü bir yapıya sahiptirler. High Elf'ler ise en sık görülen ırktır. Dolaşmayı daha çok severler. Genellikle sarı saçlara ve mavi gözlere sahiptirler. Arkadaş canlısıdırlar. Half-Elf'ler insan ırkı ile Elf ırkının bir araya gelmesineden oluşmuş melez bir ırktır ve genellikle iki ırk tarafındanda tam olrak kabul görmezler. Diğer Elf'lerden farklı olarak sakalları çıkabilir.

Eh bu kadar bilgiden sonra artık ben *Planescape*'e döneyim. Bu arada tabii ki *Ultima*'yı da ihmal etmeyeceğim. Son olarak *Diablo*'yu beklemekten sıkıldım artıık... duyan varmı?

PCG



Baldur's Gate 2 de böyle orjinaline uygun Otyugh'larıda kesme şansımız olacak, tabii onlar önce davranıp bizi bir hamlede tamamen yutmazlarsa!

CEM SİNANOĞLU

TEKNİK DİREKTÖR

FUTBOL • BASKETBOL • MENAJERLİK • V.S.



Efsane Geri Döndü

İlk bakışta CM3'ten çok da farklı olmadığı izlenimini yaratsa da, SportsInteractive'in bir türlü oyuna eklemediği özelliklerin bu kez kusursuz bir şekilde oyuna eklediğini anlayabiliyoruz.

Geçtiğimiz Ocak ayı, birçok açıdan heyecan verici gelişmelere sahne oldu. Bunlardan ilki, *PC Gamer* Türkiye'nin ikinci CD'sinin doğuşuydu. İkinci CD'nin doğuşuyla birlikte, sizlere spor oyunlarının demolarını sunmaya başlayacağımız müjdesini verebilirim. Bekleyin ve görün.

Bu ayki yazımda efsanevi *CM* serisinin sonsuza dek yaşayacağının en açık sinyali olan Season 99/00'dan bahsedeceğim. Ama önce ofisimizdeki genel ortama şöyle bir deyinmek istiyorum.

Sim Köşemizin güzide editörü Mehmet, geçen ay köşesinde bir takım gerçek dışı iddialarda bulunmuş ve *Fifa*'da gerçek kralın kendisi olduğunu iddia etmiş. Bir iki galibiyet alan herkesin bu tip iddialarda bulunması ilginç. Her neyse, ben bunu Mehmet'in heyecanına veriyorum ve fazla yorum yapmak istemiyorum.

Konumuza girmeden küçük bir olaydan da bahsetmeden geçemeyeceğim. Dergimiz editörleri arasında bir *NBA Live 2000* fırtınası yaşanıyor ve bu fırtınadan gerçekten de heyecan verici multiplayer maçlar çıkıyor. Ama *NBA Live 2000*'in eğlenceli bir oyun olmasının yanı sıra bazı dersleri içerdiğini de öğrendik. Bu derslerden en önemlisi, strateji oyunlarının yenilmez generalerinin bile basketbol'da ne derece üzücü durumlara düşebileceği oldu. Yani eğer bir oyun türünde iddialı değilseniz, asla iddialı konuşmayın. Yoksa yenik bir general olarak başınızı önünüze eğip *Close Combat IV*'ünüze geri dönmek zorunda kalabilirsiniz.

Gelelim *Championship Manager Season 99/00*'e... Bu oyun kesinlikle *CM* serisinin en müthiş parçası olmuş. İlk bakışta *CM3*'ten çok da farklı olmadığı izlenimini yaratsa da, zaman ilerledikçe yıllardır görmek istediğimiz ama SportsInteractive'in bir türlü oyuna eklemediği özelliklerin bu kez kusursuz bir şekilde oyuna eklediğini anlayabiliyoruz. Peki nedir bu bahsettiğimiz özellikler?

Öncelikle serinin hemen hemen tüm oyunlarında en çok şikayet edilen nokta olan uzun yükleme süreleri, bu kez oldukça hızlandırılmış. Ama bu okuduklarınızdan artık hiç beklemeden bir maçtan diğerine geçebileceğinizi düşünmeyin. Zaten böyle bir şey, oyunun genel mantığına da pek uygun değil. Hangimiz rakiplerimizin skorlarını görebilmek için altta geçen maç sonuçlarını heyecanla okumuyoruz ki?

Bir diğer heyecan verici gelişme ise, artık oyunun başında "background league" olarak seçtiğiniz liglerdeki takımları yönetme şansına da sahip olmanız. "Background League" kavramı ilk kez *CM3*'te karşımıza çıkmıştı ve benim gibi birçok *Championship Manager* fanatiği bu özelliğin ne anlama geldiğine anlam verememişti. Oyunun başında ekstra bir lig seçiliyordu ve oyun boyunca bu ligdeki skorları görmekten başka bir şey yapılamıyordu. Yönettiğiniz takımı bırakıp "background league" olarak seçtiğiniz liglerden takımları yönetme şansına sahipsiniz. Yani İngiltere'den Tottenham'ın başındayken görevinizden istifa edip (ya da atılıp) İtalya'dan bir takımın başına geçebilirsiniz. Tabii bunun için, oyunun başında İtalyan Ligi'ni "background league" olarak seçmiş olmanız gerekli.

Oyunun *CM3*'den farklı olduğu bir diğer yanı, yönetimin artık sadece menajer kovan bir grup insan olmaktan çıkmış olması. *Season 99/00*'de yönetimle görüşüp onlardan bazı ihtiyaçlarınızın karşılanması için isteklerde bulunabilrsiniz. Bu istekler, genç takıma daha çok önem verilmesinden tutun da, stadın genişletilmesine kadar her türlü konuda olabilir. Ama bu isteklerinizin yerine getirilmesi için kulübün maddi olanaklarının çok iyi durumda olması gerektiğini de unutmayın.

Transferlere heyecan katılması amacıyla ortalıkta gezinen bazı dedikodular da, oyuna eklenen yeniliklerden birisi. Güzel güzel sezonunuzu oynarken bir anda karşınızda oyuncularınızdan birisinin rakip takımlarla görüştüğü gibi bir mesajla karşılaşırsanız hiç şaşırmayın. Ama dikkatli olmanızda yarar var. Aksi taktirde ne olduğunu anlamadan yıldızlarınızdan birini kaybedebilirsiniz.

Season 99/00'de oyuncularınızı cezalandırmak da elinizde. Örneğin bir oyuncunuz çok önemli bir maçta gereksiz yere kırmızı kartla oyundan atılmışsa, maç sonunda maaşından belli bir miktar keserek onu uyarabilirsiniz. Ama bunu yaparken çok dikkatli olmanız gerekli. Eğer çok fazla ceza verirseniz, oyuncu takımdan ayrılmak isteyebilir ya da diğer maçlarda da oldukça sinirli hareketler yaparak sizi zor durumda bırakabilir.

Oyuna ilginçlik katan bir diğer yenilik ise, toplam 5 ana başlık altında toplanan tarihsel bilgiler. "Find" butonuna basarak ulaşabileceğiniz "Written History" seçeneğine girerseniz, karşınızda milli takımlar, uluslararası veya Avrupa çapında yapılan büyük turnuvalar, oyunda yer alan tüm ligler, dünyanın en büyük takımları ve yıldız futbolcular hakkında ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. Buradaki her başlık altında uzunca bir metin sizleri bekliyor.

Aslında *CM Season 99/00* ile ilgili söyleyecek daha çok şey var. Ses efektlerindeki gelişmeler ve oyuncu özelliklerinde görülen değişiklikler, bunlardan sadece ikisi. Ama yine sayfanın sonuna geldik. Kısacası *Championship Manager* efsanesi, *Season 99/00* ile tüm hızıyla devam ediyor, bize de bunun tadını sonuna kadar çıkartmak kalıyor. Tekrar görüşmek üzere...

PCG



CM Season 99/00'de yönetimle görüşüp bazı isteklerde bulunmak gibi bir şansa sahipsiniz.

MEHMET GÜNAL

SİM KÖŞESİ

SÜRMEK • UÇMAK • DÖVÜŞMEK • İNŞA ETMEK

Yaşanmamış Bir Hikaye...Crimson Skies!

"Ya olsaydı?" deyipte, geçebileceğiniz bir olay, iyi kurgulanmış bir halde, karşımıza çok iyi bir savaş simulasyonu olarak çıkıyor. Bildiğiniz mavi gökyüzü yerini bu oyunda kan kırmızısına bıraktı.

Yıl 1937, Amerika Birleşik Devletleri kurulduktan yıllar sonra tekrar dağılıyor. Çeşitli eyaletler, merkezden kopup kendi bağımsızlıklarını ilan ediyorlar. Eyaletler arasındaki sınırlar yüzünden kara üzerindeki ulaşım kısıtlanıyor ve bütün hareket bir anda göklere yayılıyor. Bunun sonucunda ise, aslında o yıllarda otomobillerde yaşanması gereken altın çağ yerini uçaklardaki gelişime bırakıyor. Tarihte dört tekerlekli taşıtlara duyulan sevgi yerini pervanelerin ve patlamaların yer aldığı bir dönem alıyor. Daha hızlı ve daha büyük motorlu her çeşitten uçak, tek pervanelisi, çift pervanelisi, dört pervanelisi ve hatta arkadan pervanelileri tasarlanıyor. Böyle bir devirde ticaretin ve yolculukların büyük zeplinlerle yapılması hava korsanlarının ve bazı uçak çetelerinin de oluşmasına neden oluyor. Kazançlarının büyük kısmını bu hava ticaretinden sağlayan eyalet yönetimleri ise bu duruma seyirci kalmayıp kendi savunma filolarını oluşturuyorlar. Daha gelişmiş ve günümüzde bile var olmayan çeşitli egzotik hava silahları icat ediliyor. Bu devrin en etkili silahları, tanklar ve motorize birlikler yerine zırh delici roketler, sinyal gönderen mermiler ve bu sinyali takip ederek uçağı yok eden güçlü patlayıcılar, metal alaşımını eriterek uçağa zarar veren kimyevi karışımlar, pilotu sağır ve kör eden roketler ve hava torpidoları haline geliyor. Bu alternatif tarihin sonucunda karşımıza harika bir hava savaşı simulasyonu çıkıyor, Crimson Skies. İyi hazırlanmış bir senaryoya (öyle ki, zaten ABD'de piyasada bulunan bir board-game'e dayanıyor), şık tasarımlı 22 fantastik uçağa ve birbirinden garip onlarca silaha sahip böyle bir oyunun yakında çıkacağını duymak, benim gibi yeni arayışlar düşkünü oyuncular için kesinlikle harika bir haber olmuştur. Oyunun grafik ve oynanabilirlik kalitesi hakkında sakın bir kuşkuya kapılmayın, çünkü oyunun üreticiside Microsoft.

Screenshot'larından anladığımız kadarıyla *Crimson Skies*'da, *MS Flight Simulator 2000*'de kullanılan motor biraz daha geliştirilmiş. Sanıyorum artık bizi daha renkli ve daha hareketli uçuş sahneleri bekliyor. Eğer İkinci Dünya Savaşı'nın yanık motor kokan uçaklarıyla savaşmayı seviyorsanız, ve *Combat Flight Simulator*'u oynayıp beğendiyseniz, bu oyun sizin klasikleriniz arasına girebilir. Tamam, belki uçaklar, bildiğiniz Spitfire'lara yada Messerschmitt'lere pek benzemiyorlar, ama kesinlikle verecekleri dogfight hazzı *CFS*'dan daha fazla olacak. Duyduğuma göre *Crimson Skies*'da, *CFS*'daki uçaklar da kullanılabilecek; ve yayıncı Microsoft, 2000'in ortalarına doğru oyunu piyasaya sürecek.



Ticaret zeplinleri ve korsanlar, çok tanıdık bir hikaye değil mi?

StarWars Racer, LucasArts'ın *StarWars* filminden sonra piyasaya sürdüğü oyunlardan birisi. Filmi izleyip, az da olsa beğenenler, küçük ama marifetli ufaklık Anakin'in yarış sahnesini, bir arcade yarışı olarak oynamaktan zevk alacaklardır. Beni hayal kırıklığına uğratan filminin aksine, *StarWars Racer*, beni beklediğimden daha çok etkiledi. Açıkçası oyun, ortalama yarış oyunlarına göre biraz fazla basit, ama yüksek oynanabilirlik seviyesi ve göz kamaştırıcı görsel efektleri sayesinde, oyunun sonuna kadar sürekli bir zevk duygusu ile karşı karşıyaydım. Birbirinden heyecanlı yaklaşık 40 farklı pistte yarışıyorsunuz ve tek aşmanız gereken engelde karizmatik (!) görünüşlü rakipleriniz değil. Tıpkı filmde olduğu gibi, Tuskanların saldırısına uğrayabilir, yada açılıp kapanan kapılar arasından geçmek gibi çeşitli becerilerde bulunmanız gerekebilir. Bence başarılı olmak için tek yapmanız gereken şey oyuna iyi konsantre olup reflekslerinize güvenmek. (Tabii, Anakin gibi geleceği de görmeyi deneyebilirsiniz, ama bu biraz daha zor sanki...)



Şık tasarlanmış yollarda, müthiş "pod"larla zafer peşinde koşmak ayrı bir zevk.

Şu aralar merakla beklediğim bir de "yaşam" simulasyonu var, kısa bir süre önce dergimize de konu olan Will Wright'ın *The Sims*'i. Halen yapım aşamasında olup piyasaya sürülmemesine rağmen hakkında şimdiden bir çok şey öğrendik bile. Doğrusu, bu tür bir oyunun önü bence çok açık; sonuçta, yaşamın konu edildiği bir simulasyon kaçınılmaz olarak çok tutulmalı. Will Wright ve ekibi bu yaratıcı fikri, şık görünen grafikler ve etkileyici bir arayüzle süsleyip karşımıza rakipsiz bir sim olarak çıkartmışlar. Eminim, firma bu oyunun serilerini çıkartır ve bundan beş on sene sonrada hala "sim ailesini" konuşuyor oluruz. Şöyle günümüzden geleceğe doğru bakıldığında kolaylıkla farkedebiliriz ki; yazılım teknolojisi geliştikçe ve görüntü özellikleri de gerçeğe yaklaştıkça, simlerin de sonu artık alternatif yaşamlara doğru kayıyor. Böyle bir ilerlemenin The Sims'deki etkilerini düşünebiliyor musunuz? Kendi sanal ailenizle mutlu bir hayat sürebilir, eşiniz olarak Meg Ryan'ı veya Ricky Martin'i seçebilir ve onlarla sanal küçük simciklere hayat verebilirsiniz. Teknolojinin gelişimi sayesinde gerçek hayatın alternatifi olabilecek bu tür bir fikir, belki de medeniyetimizin *Matrix* filmine benzer bir sonunu da hazırlayabilir. Eh, böyle bir durumda da karşımıza "Trinity" gibi etkileyici bir bayanla tanışma fırsatı çıkar. Bence bu hiçte fena olmaz.

PCG

STRATEJİ MERKEZİ

ÇÖZÜMLER • TEKNİKLER • PRATİK İPUÇLARI

En sıkı oyuncuların bile zaman zaman yardıma ihtiyacı olmuştur. İşte biz de böyle zamanlar için buradayız! Aradığınız cevapları strateji rehberinizde bulabilirsiniz (teşekküre gerek yok).





Half-Life: Opposing Force

Half-Life, 1998 için PC Gamer tarafından yılın oyunu seçilmişti; ve geçenlerde şu ana kadar yapılmış en iyi oyun ödülüne layık görüldü. Tabii ki oyunun devamı büyük bir heyecanla beklenmeye başlandı. En sonunda uzun bir yıllık bekleyişten sonra Opposing Force piyasa çıkıp merakları giderdi. Bu sefer de orijinalinde olduğu gibi zorlu bir mücadele shooter fanatiklerini bekliyor. Neyse ki adım adım bir tam çözümle ekip olarak yanınızdayız.

Boot Camp Training

Muhtemelen Half-Life'ı bitirip kendinizi iyi bir first-person shooter oyuncusu sanıyor ve Opposing Force'un sadece bir add-on olduğunu düşünüyorsunuzdur. Yine de Gearbox'ın geliştirdiği eğitim bölümünü oynamak isteyebilirsiniz. Half-Life'daki süper sıçrama kabiliyetine Opposing Force'da birkaç yeni numara eklenmiş. En önemli yeni olaylar gece görüşü (F tuşu), Desert Eagle Pistol'ınızdaki lazer nişangahı (isterseniz değiştirebilirsiniz) ve iple tırmanırken sallanabilmeniz.

İp tırmanışı 101: Tırmanış daha çok Half-Life'daki merdiven çıkmaya benziyor ama sallanmayı kıvırmanız için biraz pratik yapmanız gerek; zaten bu görevde bol bol bu işi yapacaksınız. İleri ve geri tuşlarını momentum kazanmak için kullanabiliyorsunuz. Esas olay sallanma işlemini tamamlamak için yapacağınız atlayışın zamanlamasını becerebilmek. Biraz pratik yapın; ilerleyen bölümlerde faydasını göreceksiniz.

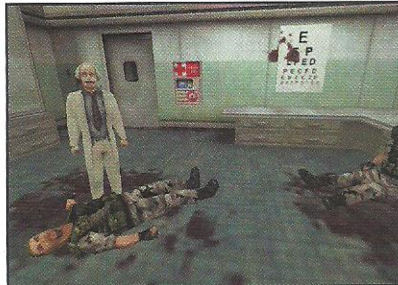


BOOT CAMP TRAINING: Bu herif size sadece ipleri öğretmekle kalmayacak, aynı zamanda kendi argo birikiminden inciler de sunacak. Kulağa hoş geliyor, değil mi?

Bölüm 1: Welcome to Black Mesa

• Siz ve şirketiniz için kötü gidebilecek her şey kötü gidiyor; ve bütün bunlara inişiniz de dahil.

• Biraz geçtikten sonra Shephard uyanıyor. Onun bir bilimadamıyla bir hücrenin içinde olduğunu görüyoruz. Bilimadamının dediklerini bir güzel dinleyin ve sonra kompleksteki tehlikeli yolculuğunuza başlayın.



WELCOME TO BLACK MESA: Bilimadamını can kulağıyla dinleyin; yolculuğunuza başlamadan önce size yararlı birkaç şey söyleyebilir.

• İleride bir nöbetçiyi geçmek için bir power-vest'e ihtiyacınız olacak. Yani ilk göreviniz, şimdiden dev yengecin kurbanları olmuş birkaç askeri inceleyen bir çift bilimadamını bulana dek koridorlarda ilerlemek. Yelek odanın köşesindeki kutuların üzerinde bulunmakta.

• Merdivenlerden aşağı inince bir nöbetçinin bir zombiyi temizlemesine tanık olacaksınız. Nöbetçi yeleğinizi görecek ve kendisi gibi insanların kaçmasına yardım etmenizi isteyecek. Daha sonra kapıyı açmak için retina tarayıcısını kullanın. Dışarı çıkın!

• Yakındaki bir odada kafayı yemiş bir lazer makinesi bulacaksınız. Eğer ortadan ikiye yarılmak istemiyorsanız renkli ışınlara pek yaklaşmayın. Neyse ki size yol gösterecek bir tabela var. Tabelada aynaların kırılgan oldukları yazılı. Daha ne duruyorsunuz? Kırın bir tanesini! İlk ışının altından geçin (ingiliz anahtarını kapın!) ve sonra da ikincisinden. Sola devam edin. Elinizdeki yeni ingiliz anahtarınızla aynayı kırın ve merdivenlerden yukarı çıkın.

• Düşmüş Osprey helikopterini ve ölmüş arkadaşlarınızı bulacağınız bir avluya geleceksiniz. Yalnız bütün alan elektriklendiği için yaklaşamıyorsunuz. Bir şekilde



WELCOME TO BLACK MESA: Enkaz halindeki Osprey elektriklenmiş durumda. Bölümde ilerlemek istiyorsanız gücü devre dışı bırakmanın yolunu bulmalısınız.

gücü kapatmalısınız.

İşe yakındaki taşıyıcıya girerek başlayın. Bir sonraki avluya geçin. Burada etrafı telle çevrilmiş, içinde ölü bir asker ve bir nöbetçi bulunan bir alan bulacaksınız. Kafesin sağındaki deliğe dalın. Yönünüzü bulmak için gece görüşünüzü kullanın.

Biraz sonra çevreye kıvılcımlar saçan büyük bir güç jeneratörü göreceksiniz. Kızarmadan odanın karşısına geçip jeneratörün etrafından dolaşmalısınız. Dikkatinizi kıvılcımlara verin; belli aralıklarla oluşuyorlar. Size en yakın olan çakınca ilerleyin ve bir sonrakinin de aynı şeyi yapmasını bekleyin. Deliğe ulaşana kadar bu işlemi tekrarlayın. Delik kafesin içine çıkıyor.

Akımı devre dışı bırakmak için güç kutusunu kurcalayın ve sonra Osprey'e geri dönün. Artık enkaza yaklaşabilirsiniz. Radyonun yanına gidin ve emirlerinizi alın. Herkes canınıza mı okuyor? Öyleyse solunuzda aşağı giden bir yol var. Merdiveni kullanmayı ihmal etmeyin.

• Zehirli yeşil atıkla dolu olan odaya girin. Üzerinden atlayıp hemen Security Clearance denilen alana doğru ilerleyin. Tuzağa düşürüldünüz; ama sabırlı olursanız güzel bir şovdan sonra elinize bir kaçış fırsatı geçecek. Elektrik dalgaları odanın her yerini gezerek bütün platformları ve iskeleleri parça parça edecek. Belli bir süre sonra bir rampa düşecek. Üstüne atlayın ve kıvılcımların arasından geçerek karşıdaki kapıya ulaşın. Asansörle bir sonraki odaya inin.

• Birazcık daha atığın üzerinden kapıya doğru ilerleyin. Merdivenlerin tepesinde taşıyıcı kontrollerinin olduğu bir panel var. Kolu kullanarak platformu dikildiğiniz yerin tam soluna getirin. Geri çekilip yolu temizlemek için platformun üzerindeki patlayıcı sandığı vurun ve kutuların üzerine zıplayın. Platformun üzerine atlayın ve duvardaki düğmeye doğru ilerleyin. Düğmeye basın, karşıya atlayın ve sonra da yeni açılan koridora dalın.

• Metroya ulaşana kadar koridorlarda ilerleyip merdivenlerden aşağı inin. Metronun önündeki kapıyı zorlayarak içeri girin.

Bölüm 2: We Are Pulling Out

• Metro sizi tesisin içinde gezdirecek. Gezerken yaratık köleleri vurmaya bakın; yoksa onlardan biri size ateş edebilir. Metro durduktan sonra dikkatli olun; iki tane köle arkanızda bekliyor olacak!

• Canını kurtarmaktan çok beleş şekerle ilgilenen nöbetçiyi geçin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Camdan bir duvarın arkasında yeni bir canavar beliriyor. Nöbetçiyi öldürüp bilimadamını kapıyor ve kıvılcımlarıyla camı kırarak ışınlanıyor. Odaya girin ve asansöre binin. Düğmeye basıp üstteki kölelerin işini bitirin. Ölmüş askerin makineli tüfeğini kapın. Bu odadan çıkmak için kutuların üzerine atlayıp HEV şarjının üzerindeki havalandırma kanalına girin.



WELCOME TO BLACK MESA: Yol çökene kadar bekleyin ve sonra bu tehlikeli odayı terkedin.



WE ARE PULLING OUT: : Arkadaşlarınız sizi almadan tabanları yağlıyorlar! Ama bu herif sizin bu küçük probleminizin farkında...Amanın!

• Devam edin; zaten yol dosdoğru gidiyor. Bir süre sonra askeri denetim altında olan bir bölgeye gireceksiniz. Merdivenlerden aşağı inin ve bekleyen Osprey'e doğru ilerleyin. Oraya ulaşamadan kapı kapanacak ve arkadaşlarınızın siz olmadan kaçışını izlemek zorunda kalacaksınız. Gizemli G-Man de durumun farkında ama yapabileceği hiçbir şey yok.

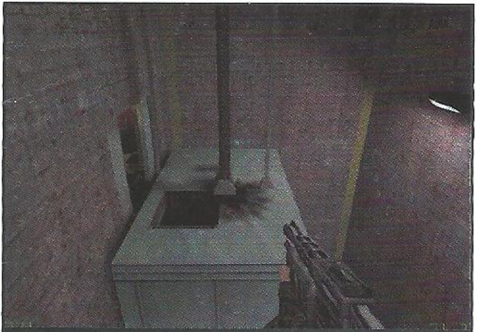
Bölüm 3: Missing In Action

• Buhar borularından kaçının ve sürünme bölgesine gelene dek devam edin.

• Tavan panellerinin hepsi ağırlığınızı kaldırabilecek durumda olmadıklarından sizi her an elektrikli suyla dolu bir odaya düşürebilirler. Sağlam bir zemine ulaşana dek tırmanmaya devam edin.

• Hareket halindeki iki fanın arasından dikkatlice geçin. Başka bir çift dev fanla karşılaşana kadar devam edin ve sağdakine doğru ilerleyin. Pervanesinin bir kolu olduğundan iyi bir zamanlamayla deliğin içine atlayabilirsiniz (önce oyunu save edin!).

• İçinde alev kusan boruların olduğu bir odaya geleceksiniz. Zamanlamayı becerirseniz bu ve bir sonraki odada bulunan alev motorlarını koşup atlayarak geçebilirsiniz. Bir yandan dövüşmeye de hazır olun!



MISSING IN ACTION: Bozuk asansörlere dikkat edin. İlk adım çok önemli; aşağı inene kadar önünüzde uzun bir yol var.



MISSING IN ACTION: Bu iki goril birazdan çok işinize yarayacak. Peşinizden ayrılmamalarını sağlayın.

• Bir sonraki odada bulunan zombileri temizledikten sonra "Danger Explosives" yazan kutuyu kontrol panelinin önündeki yarım borunun içine doğru itin. Bir "ateşleme testi" başlatabilmek için düğmeye basın. Patlamayla beraber kaçmanız için zeminde bir delik açılacak.

• Asansör boşluğuna girince aşağıdaki kabine ulaşabilmek için merdivenleri kullanın. Kabine girin ve koridora geçin. Elektrik kablosundan sakınarak suda ilerleyin ve gücü kapatabileceğiniz koridora gidin. Şafta geri dönün ve kabloya atlayın. En üstteki kabine kadar kabloyu tırmanın ve koridora girin.

• Havalandırma kanalına girin ve düşmesini bekleyin. Kanaldan devam ederek koridora geçin. Kutuyu barikata doğru itin ve tırmanmak için üstüne çıkın. Mayını vurun ve gidip o kutuyu tekrar getirin. Kutuyu kanalın altına doğru kaydırıp tekrar havalandırmaya girin.

• Gücü devre dışı bırakın ve yukarı tırmanın. Radyoyu kullanınca bir çift asker size kapıyı açacak. Onları kullanarak mühendisin kilitli odadan çıkmasını sağlayın. Asansöre binerken bu ikisinin arkanızda olduğundan emin olun.

Bölüm 4: Friendly Fire

• Askerlerin yardımıyla bu odada karşınıza çıkan bütün yaratıkları temizleyin; zorlu bir mücadele olabilir. Devam edince daha çok düşmanla karşılaşacaksınız. Hepsinin işini bitirin ve onların yıktığı duvarların arasından geçin.



FRIENDLY FIRE: İyileştikten sonra mühendis kaçmanız için size yol gösterecek.

• Köşelerden birini dönünce hasarlı bir köprü ve dev bir yaratık asker göreceksiniz. Arkasındaki patlayıcılara ateş edin. Başka bir asker ortaya çıkacak; onu da favori silahınızla halledin. İlk ipe atlayın, sallanın, ikinci ipe atlayın ve hemen platforma doğru sallanın. Eğer platformu kaçırır veya ikinci ipten atlamazsanız, ölürsünüz.

• Bir doktorun bulunduğu bir avluya geleceksiniz. Onu şimdilik yalnız bırakın. Havalandırmaya girin ve Black Ops elemanlarının konuşmalarını dinleyin. Dışarı çıkın ve işlerini bitirin. O nükleer silahın yanında güçlü patlayıcılar kullanmayın (neden acaba?).

• Bir sonraki alanda altı tane Black Ops sizi bekliyor (ayağınızı denk alın). İşin çoğunu adamlarınıza bırakın. Merdivenlere ve üzerindeki düğmeye ulaşana kadar dövüşmeye devam edin. Bu düğme vagonu aktif hale getirecek. Vagonun olduğu yere geri dönün. Vagona binip makasları ayarlayan düğmeye ulaşmak için ters yönde gidin. Durup düğmeye ateş edin ve sonra yeni yola doğru ilerleyin.

• Kutuyu ve metal bidonu kullanarak pencereye tırmanın ve bir sonraki bölüme geçin.

Bölüm 5

• Kapıdan girince tanıdık birisiyle karşılaşacaksınız; Gordon Freeman, Xen kapısından geçmek üzere. Onu takip ederseniz, ölürsünüz. Bu yüzden böyle bir çılgınlık yapmak yerine dikkatinizi odanın içine doluşan yaratıkları temizlemeye verin. Belli bir süre sonra bir geçit çatırdayarak aşağı düşecek. Işınlanma platformuna atlayabilmek için onu kullanın.

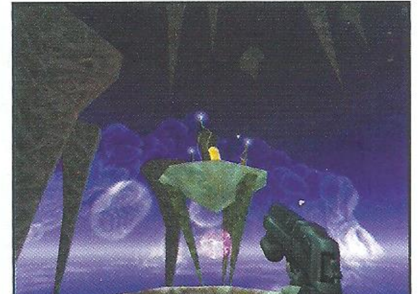
• Xen'e hoşgeldiniz. Bu oyundaki tek Xen bulmacası ve o kadar da kötü değil. En yakındaki platforma atlayın. Zıplama zımbırtınızı kullanarak soldakine atlayın. Bir bilimadamı gökten o platforma düşecek; displacer silahını alın. Bir ışınlanma kapısının üstüne gelene kadar mantıklı sıçrayışlar yapın. Sonrasını tahmin ediyorsunuzdur herhalde.

Bölüm 6: Crush Depth

• Tekrar Black Mesa'dayız. Bir ışınlanma makinesi olan bir oda bulana dek devam edin. Bir bilimadamı iki dünya arasında sıkışıp kalmış. Düğmeye basıp onu kurtarın ve önünüze çıkan kilitli kapıları açması için sizi takip etmesini sağlayın. Ancak yol arkadaşınız ikinci kapıda kızartma



WE ARE NOT ALONE: İşte Gordon Freeman karşınızda. Ona ateş edebilirsiniz ama onu vuramazsınız.



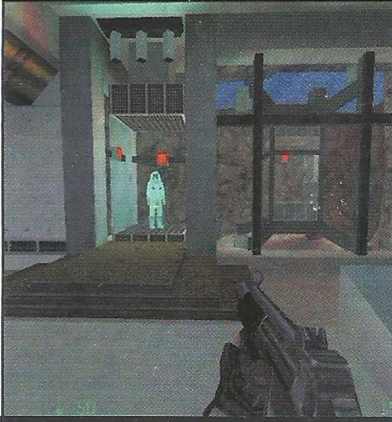
WE ARE NOT ALONE: İşte tekrar Xen'deyiz. Bu kolay bölümdeki tek zorluk zıplama olayları.

olacak. Neyse ki ona sadece ilk kapıda ihtiyacınız vardı. Kırık tüpteki merdiveni kullanarak ilerlemeye devam edin; tepenize binecek yaratıklara dikkat!

• Küçük bir mücadeleden sonra boş bir havuza geleceksiniz. Düğmeye basın ve havalandırma kanalının seviyesine kadar suyun sizi kaldırmasını bekleyin.

• Hasarlı tıbbi birimi kullanırsanız patlayacaktır. Çarkı döndürüp kilitli kapıyı açın ve canavar balığın havuzun içine düşmesini sağlayın. Yukarı tırmanıp suya atlayın (balığın üzerine değil tabii ki). Onu pas geçerek bir sonraki odada bulunan düğmeye basın.

• Elektrik bariyerini devre dışı bırakmak için düğmeye basın. Aradan geçip yaratıkları temizleyin. Düğmeye basın ve kapıdan geçin. Işınlanma hücresinin olduğu adaya doğru ilerleyin. Buradan Xen'e ışınlanacaksınız. Xen'de oyalanmadan karşınıza çıkan ilk kapıdan Mesa'ya geri dönün. Düğmeye basıp mutant balığın olduğu suya atlayın. Onu pas geçip sizi bir ışınlanma makinesinin beklediği çıkışa doğru yüzün.


CRUSH DEPTH: Yolunuza devam edebilmek için bu iki boyut arasında kalmış bilimadamını kurtarmalısınız.


VICARIOUS REALITY: Bu tür ucubelere Voltigore diyoruz. Biraz pislik olduklarından onlara karşı gerçekten en iyi silahlarınızı kullanmalısınız. Size enerji topu attığı anda sağa veya sola kaçmayı ihmal etmeyin.

Bölüm 7: Vicarious Reality

• Tünelde ilerlerken zırt pırt ortama ışınlanacak pisliklere dikkat edin. Bir 'trip mine' veya bir 'detpack' kullanırsanız bu yaratıkları kolayca ayıklayabilirsiniz. Ölürlerken içlerinden biri patlayarak camda bir delik açacak. Delikten aşağı düşün ve yeni bir pislikle karşılaşın. Dikkatli olun; bu garibenin enerji topları gerçekten canınıza okuyabilir!

• Bu oda bir tür araştırma merkezi; eğer canınız dayak istiyorsa kafesleri açabilirsiniz. Ekstra silahlar bulmak için Snark (şu böceğimsi şeyler) kafeslerini açmalısınız.

• Hasarlı asansörden dikkatlice geçip yetiştirme bölümlerine doğru ilerleyin.

• Uzun bir yolculuktan sonra deneysel kıskaç silahını bulacaksınız. Onu bir kanca gibi kullanarak düşmanlarınızı etkisiz hale getirebilirsiniz. Yalnız bu zımbırtının sadece organik materyaller üzerinde işe yaradığını aklınızdan çıkarmayın. Bir sonraki odada biraz pratik yapın.

• Bir sonraki alanda yaratıklarla dövüşün ama duyargalara benzeyen solucanlardan uzak durun. Onların elinin altındaki zımbırtılara ulaşmak istiyorsanız Half-Life'daki yönteminizi tekrarlayabilirsiniz. Üstteki çıkıntıya tırmanabilmek için kıskaç silahınızı kullanın ve pencereden dışarı çıkın.

• Havalandırma kanalından ilerleyin ve bir sonraki odada bulunan radyoyu kullanın. Takım arkadaşlarınızın yardım çığlıklarını duyacaksınız. Fanı kapatın ve o kanaldan çıkarak bir sonraki bölüme geçin.

Bölüm 8: Pit Worm's Nest

• Bu bölüm Pit Worm'un inine adanmış. Bu pislik o kadar güçlü ki onu öldürmek için zor bir bulmacayla uğraşmak zorundasınız (Half-Life'daki duyarga bölümüne benziyor). İşte size bu bulmacanın çözümü:

1. Kıskaç silahını kullanarak karşınızdaki, sola doğru olan basınç düğmesinin üzerine sallanın. Düğmeyi açın ve aşağı inin. Açık kapıya doğru ilerleyin.

2. Oradaki canavarları öldürün ve kontrol odasına doğru devam edin (kapısında Valve ve Gearbox yazan oda). Bu düğmeye basarak yaratığı öldüreceksiniz; ama şimdi değil. "Waste Station 3" yazılı kapıyı doğru ilerleyin. Koşarak yaratığın yanından geçin (gerekiyorsa silahlarınızla biraz sersemletebilirsiniz) ve buradaki Steam Vent düğmesine basın.

3. İskelelerden geçerek "Waste Station 1"e doğru ilerleyin. Kutuları yönlendirerek bir sonraki koridora geçin. Zehirli atığın üzerinden atlayıp pres düğmesini aktif hale getirin (kutuların bulunduğu oda şimdi bir hayli darlaşacak). Bu odaya (artık bir koridor) geri dönün ve power-up'ları toplayın. Zemindeki kanalı parçalayıp aşağı inin. "Emergency Override"


CRUSH DEPTH: Bu makine sizi bir sonraki bölüme ışınlayacak. Tam bir milenyum gösterisi!


PIT WORM'S NEST: Bu yaratığın gözlerine dikkat. Size gözleriyle ciddi zarar verebilir.

düğmesine basın ve birinci adımda anlatıldığı gibi kontrol odasına geri dönün.

• Valve ve Gearbox'ın ışıklarının yanıyor olması gerek. Düğmeye basın ve o zavallının ölüşünü seyredin! Dışarı çıkın ve başlangıç noktanıza geri dönün. Köprüyü çalıştırın ve bölümü bitirin.

Bölüm 9: Foxtrot Uniform

• Buradaki ilk mücadelenizi organize bir grup Black Ops personeline karşı vereceksiniz. İyi siper alın, el bombalarına karşı hazırlıklı olun ve işlerini çabuk bitirin. Makineliyi susturmak için bir roket veya benzeri bir patlayıcı kullanın; veya en azından isabetli atışlar yapın. Daha sonra kamyona girip içerideki muhbirleri temizleyin. El bombalarına dikkat!

• Bir sonraki alanda yardımınıza ihtiyacı olan birkaç askerle karşılaşacaksınız. Şimdi sırada sandıklarla dolu büyük bir avlu var; keskin nişancılar tarafından korunmakta. Ayrıca avluda birkaç patlayıcı sandık ve mayın mevcut. Adamlarınızın bu patlayıcılara ateş etmesini engelleyin! Yoksa büyük bir patlamayla göreviniz sona erer.

İlk iki düşmanın çabucak işini bitirin. Dürbünlü tüfeğinizi kullanarak kulelerdeki keskin nişancıları uzaktan temizleyin. Tuzakların arasından dikkatlice ilerleyerek çıkışı bulun.


FOXTROT UNIFORM: Voltigore'lar özellikle bu kadar yakımlaşınca tam bir baş belası oluyor. Sanırım mesajı aldınız.

• Black Ops'lar ve tek gözlü Shocktrooper'lar arasında geçen hararetli bir çatışmaya tanık olacaksınız. Bırakın birbirilerine yesinler. Daha sonra sağ kalanların işini bitirirsiniz. Olabildiğince çok sağlık ve cephane toplamaya bakın; bir sonraki alanda ihtiyacınız olacak!

• Birkaç pislik Voltigore'un ini haline gelmiş bir kanalizasyon borusunun karanlıklarına bırakın kendinizi. Burası zifiri karanlık olduğundan gece görüşünüzü kullanmak zorundasınız. Burada saklanan tam yedi adet Voltigore var. Burunlarının dibine gelene kadar onları farkedemeyeceğinizden oyunu sık sık kaydedin. Ağır makineliniz ve displacer tüfeğinizden çıkan iyi bir atış birini rahatlıkla temizleyebilir (gerekirse onları Snark'larla oyalayabilirsiniz). Mor enerji topları konusunda dikkatli olursanız bu mücadeleden canlı olarak kurtulabilirsiniz.


FOXTROT UNIFORM: Shocktrooper öldürmesi güç olduğu gibi yapay zeka bakımından karşılaştığınız askerlerden geri kalmıyor.

• Ağır silahlar bakımından zayıf olmadığınız sürece bu alan göründüğünden daha kolay. Ağır makineliniz veya normal makineliniz bu alandaki en iyi dostunuz; ihtiyacınız olan tek şey sağlam bir cephane ve seri bir ateş gücü. Bu odada kollarla dolu iki koridor var. Amacınız koridora dalıp önünüze çıkan Drone'ları temizleyerek kolları çekmek olmalı; böylece geriye kalan düşmanları tuzağa düşürmüş olacaksınız. Her koridorda sınırsız sayıda Pit Drone mevcut; bunlar gayet hızlı ve azimli. İşleri çabuk bitirmeye bakın ve şu lanet kapıları bir an önce kapatın!

• Bu odanın bir tarafında mağaraya benzeyen bir delik var; galiba karanlıkta Voltigore avlamaya devam edeceksiniz. Hepsini gebertin (gelişmemiş olan üç ucubeyi de) ve yolunuza devam edin.

• Bir sonraki bölgede Shocktrooper'lara karşı zorlu bir mücadele içine gireceksiniz. Elinizdeki üç askeri akıllıca kullanın ve kanınızın son damlasına kadar savaşın.

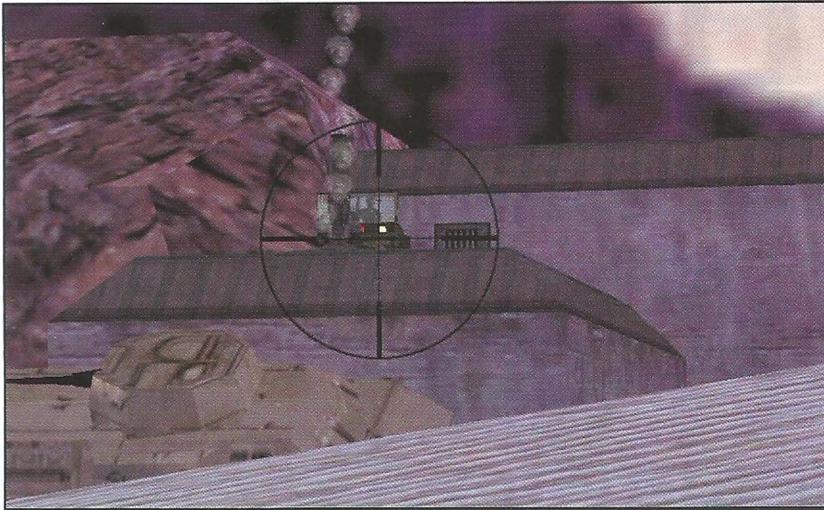
• Şimdi tanıdık gözüken bir baraja geleceksiniz. Merkezinde zincirlenmiş bir yaratık asker bulunmakta. Kıskaç silahınızı kullanarak diğer tarafa geçin (yukarı çıkmak çok zor olduğundan sakın suya düşeyim demeyin). Diğer tarafa vardığınızda sizi karşılayan iki Shocktrooper'ı temizleyin. Detonatöre basın ve havai fişek gösterisinin tadını çıkartın. Tabii bu arada askerle beraber barajın bir parçası da alevlerle yükseliyor olacak. Yeni ortaya çıkan borunun içine atlayın ve kendinizi suyun akıntısına bırakarak bir sonraki bölüme geçin.

Bölüm 10: The Package

• Black Ops'larla biraz daha uğraşacaksınız gibi gözüküyor. En iyisi burada karşılaşacağınız askerleri de peşinize takarak çabucak durumun icabına bakmak. Tepedeki makineliye yaklaşırken varilleri siper olarak kullanın.

• Bu bölgede bir havan topuyla karşılaşacaksınız. Yavaş ateş ediyor ama isabetli atışları bayağı canınızı yakabilir. Müm-


THE PACKAGE: Havan topunu kullanarak parmaklıkları yok edin ve çıkanları temizleyerek dünyayı daha yaşanır bir hale getirin.


THE PACKAGE: Koşun! Bu topa karşı yürümeyi aklınızdan bile geçirmeyin. Bu havan toplarının menzili gerçekten inanılmaz.

künse siz topçuyla uğraşırken adamlarınız geride kalsın. Eğer sizi takip ederlerse bu bölgeden sağ çıkamazlar.

• Binaya girin, Black Opss'u öldürün ve dışarı çıkın. İki tane daha Black Ops karşınıza çıkacak; işlerini bitirin. Onların geldiği sığınağa girin. Havan topuna doğru ilerleyin. Parmaklıkları ve dışarı çıkan yaratıkları yok etmek için topu kullanın.

• Bir sonraki alanda devriye gezen bir helikopter mevcut. Eğer sabırlı olursanız alandaki yaratıkları sizin için temizleyecektir. Tabii onlarla işi bitince sizinle ilgilenmek isteyecek. Bütün yaratıkları gebertene kadar bekleyin ve sonra da tek bir roket atışıyla işini bitirin. Çatıya tırmanın, aşağı inip gücü devre dışı bırakın ve kabloyu kullanarak karşı tarafa geçin.

• Artık garaj bölgesindesiniz. Birazdan daha fazla Black Ops öldürme zevkine erişeceksiniz. Buradaki esas işiniz bir nükleer silahı devre dışı bırakmak olacak! Öncelikle Black Ops'ların işini bitirin; sonra da cam kapının arkasındaki nöbetçiyi bulun (bombadan dolayı sizi içeri bırakmayacaktır). Köşeyi dönünce bombayla uğraşan iki adam göreceksiniz. Dürbünlü tüfekle işlerini bitirin ve nükleer silahı devre dışı bırakmak için bombayı "kullanın". Tekrar nöbetçiyi bulun ve yolunuza devam edin.


WORLDS COLLIDE: Bu sandıklara karşı vereceğiniz mücadele sizi çok zorlayacak. İyi nişan alın ve hızlı hareket edin.

Bölüm 11: Worlds Collide

• Bu bölgede iki büyük savaş sizi bekliyor. Bu sefer kompleks bulmacalarla uğraşmayacaksınız ama gireceğiniz çatışmaların dozu çok yüksek! Öncelikle esaslı bir silah (dürbünlü tüfek gibi) kullanarak Assassin'leri ve Black Ops'ları devre dışı bırakın. Tabii söylemesi yapmasından kolay; önemli olan her atışta birini indirebilmek! Daha sonra bir makineliyle uğraşmak zorunda kalacaksınız. Sandıklar taşıyıcı bantın üzerinden geçerken size de zaman kazandıracaklar; en iyisi bir roket kullanmak. Taşıyıcı bant boyunca devam edin ve diğer tarafa ulaşana kadar hareket eden sandıkların etrafında koşturun.

• Son zımbırtıyı da geçtikten sonra büyük bir meydan savaşının tam ortasında bulacaksınız kendinizi. İki Voltigore ve bir sürü Shocktrooper'ın bir Black Ops birliğiyle savaştığını göreceksiniz. Neyse ki aksiyona tepeden bakıyorsunuz; ortalık yatışana kadar burada takılın. Varlığınızı hissettirmek için patlayıcılar ve ağır silahlar kullanabilirsiniz. Ortalık yatışıyor gibi olunca sallanan ilk kutuya atlayın ve sonra da diğerine. Yere indiğiniz anda iki tane daha Shocktrooper ortama ışınlanacak ve üç tane daha Black Ops da köşeyi dönüyor olacak. Kısacası tam ortada kaldığınızı söyleyebilirim. Ne duruyorsunuz? Bir tarafa yüklenin!

Endgame

• Nöbetçinin tavsiyesine uyun ve olabildiğince fazla silahla yüklenin. Artık karanlığa inebilirsiniz. Oyun sonu canavarı geliyor ve pek mutlu olduğu da söylenemez. Neyse ki Nihilanth (Half-Life'daki oyun sonu canavarı) kadar pislik değil. Eğer ne yapacağınızı biliyorsanız bu ucubenin işini kolayca bitirebilirsiniz.

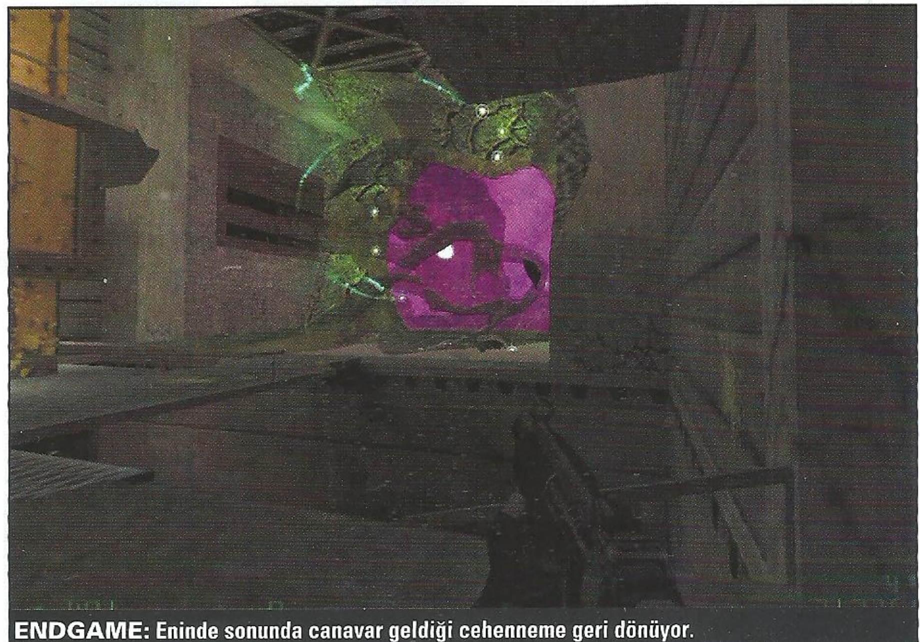
• Ortam: Bu odada bir ip ve bir tedavi havuzu bulunmakta. Ana odada iki tane sabit lazer, bir iskele ve bir merdiven mevcut. Birazdan pembe boyut kapısında oyun sonu canavarı belirecek; zamanınızı ortama ısınmak için harcayın.

• Canavar ortaya çıkınca lazeri kullanarak gözünü çıkarın. İkinci lazere koşturun ve aynı işlemi tekrarlayın. Aşağı inin ve canavarın iki kaşının ortasına saydırın. Eğer isabet ettirebilirseniz canavar gerileyecek ve bir Shocktrooper çağıracaktır; onun işini bitirin ve gözleri tekrar açılana kadar işlemi tekrarlayın.

• İki başarılı turdan sonra canavar iskelenin bir kısmını yok edecek ve siz de ikinci lazere geçmek için kıskaç silahınızı kullanmak zorunda kalacaksınız.

Canavar geberene kadar bu olayı tekrarlayın. Ödül olarak daimi dostunuz G-Man ile karşılaşacaksınız ama pek hoş bir karşılaşma olmayabilir... Daha fazla anlatarak sizi bu deneyimden mahrum bırakmak istemiyoruz. Kolay gelsin!

PCG


ENDGAME: Eninde sonunda canavar geldiği cehenneme geri dönüyor.

Grand Theft Auto 2, Bölüm 2

GTA 2 için hazırlamış olduğumuz kötü gün dostu strateji rehberiniz ikinci ve son bölümüyle bir kez daha caddelerin canına okuyacak. Façayı bozmadan Residential ve Industrial Sector'larda nasıl terör estirebileceğinizi merak mı ediyorsunuz? Okumaya devam edin ve merakınızı giderin.

Residential Sector

Çete: Redneck

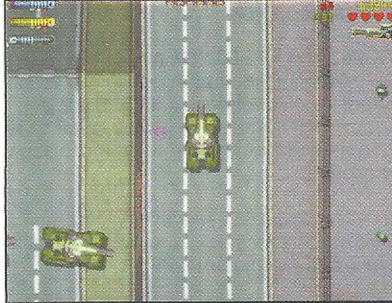
GÖREV RE1: BLOW JOB!
Bu görev daha polis tarafından aranmadığınız günlere denk geliyor. Öncelikle kuzeye gidip minibüsü alın. Yalnız direksiyonun başına geçtiğiniz andan itibaren çok dikkatli olun; çok fazla hasar alırsanız patlayıcıları aktif hale geçirirsiniz. Mümkün olduğu kadar az dağıtmaya bakın. Bir sonraki kamyonu alın ve dikkatlice barikata doğru ilerleyin. Çok fazla direniş göstermeyeceklerinden sakin olun ve kamyonu uygun noktaya bırakın. Patlayınca olabildiğince çabuk oradan uzaklaşmalısınız.

GÖREV RE2: DOUBLE-CROSS CRUSH!
Öncelikle kuzeydoğudaki Zaibatsu bölgesine doğru ilerleyin ve onların Z-Type'larından bir tanesini çalın. Onunla Scientist bölgesine gidin ve olabildiğince çok Scientist'in işini bitirin. Çıkan dumanları önemsemenize gerek yok; ama kaputun altındaki alevleri görebiliyorsanız Zaibatsu bölgesine geri dönüp bir tane daha araba çalmanın zamanı gelmiş demektir. 50 Scientist'in işini bitirince bir tane Meteor çalıp aynı işlemi Zaibatsu üzerinde uygulayın.

GÖREV RM1: GREATEST HITS!
Bu görevin başında birazcık Redneck desteği alacaksınız. En yakındaki arabaya atlayın ve suikastçiler ortaya çıkınca onları asfalta yapıştırın. Hepsini temizleyince Flambo Cortex'e gidip işini bitirmek için yönlendirileceksiniz. İyi bir araba bulun ve en yakındaki bomba dükkanına şöyle bir uğrayın. İstasyona doğru gidin ve arabanızı Flambo'nun limosunun yanına park edin; tabii çıkmadan önce bombanın zamanlayıcısını başlatmayı unutmayın. Patlama Flambo'nun bütün fedailerini temizlemek için yeterli olmayabilir; yani ya kaçmaya hazır olun ya da kendizi savunmaya



GÖREV RM1: Bomba arabanız Flambo'nun fedailerinin hepsini temizlemek için yeterli olmayabilir; bu yüzden ya savaşmaya hazır olun ya da kaçmaya!



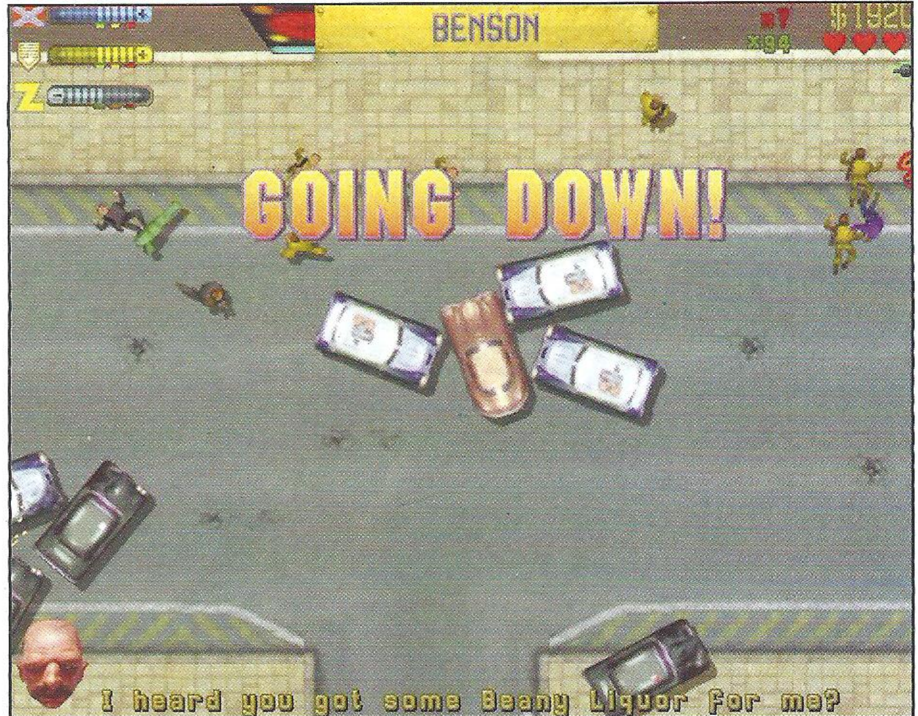
GÖREV RM2: Bu tankı çaldıktan sonra düşünmeniz gereken tek şey orudunun peşinize takacağı diğer tanklar olmalı.

GÖREV RM2: TANKS-GIVING!
Bombalı bir araba temin ederek göreve başlayabilirsiniz; daha sonra onu ordu üssünün güney girişine götürün. Bombayı patlatıp kapıyı açın. Burada yapabileceğiniz en iyi şey başka bir araba bulup üssün içinde onunla gezmek; askerlere bulaşmaya kalkışmayın. Tanka ulaşınca girin içine ve çalıştırın motorları. Endişelenmeniz gereken tek şey ordunun diğer tankları; bu yüzden arka yollardan ilerleyip onların önüne çıkmamaya çalışın.

GÖREV RM3: BENSON BURNER!
Gözden kaybolun ve Benson'a atlayın. Onu bomba dükkanına götürün sonra da vincin bulunduğu yere. Yükü olmayan bir tır bulana kadar etrafta dolanın. Onu römorka götürün ve ikisini birbirine bağlayın. Daha sonra vincin çevresinde turlayın; Benson'ı bırakacaktır. Onu polise götürün (çok dikkatli bir şekilde) ve göreviniz tamamlansın. Çocuk oyuncağı!

GÖREV RH1: GANG CAR BANG!
Bu görev özellikle hazırlıksızsanız oldukça zor olabilir. Olabildiğince çok silaha ihtiyacınız olacak; belki de makinelileri olan bir araba bulmalısınız. Ayrıca bölgedeki garajların yerini biliyorsanız işiniz kolaylaşır.

GÖREV RH2: PENAL TIES!
Buluşma noktasına gidin, arabaya binin ve tutuklanın. Hapishanede bağlantıya geçmeniz gereken adamı bulun ve sonra makineliyle üniformayı kapın. Bütün nö-



GÖREV RH2: Bu bölümün başında tutuklanıyorsunuz. Hapishaneden kaçmak için bağlantınızı bulup bir üniformayla bir makineli edinmelisiniz. Dışarı çıkınca bir araba bulup özgürlüğün tadını çıkarın.

betçileri temizleyince kilitleri bulup imha edin. Bu iş de bitince bir arabaya atlayıp köprüden geçin ve evin yolunu tutun.

Çete: Scientist

GÖREV SE1: SINK OR SWIM!
Polisler peşinizde olmadığı sürece işiniz kolay demektir. Tek yapmanız gereken bir taksi çalıp düşman ajanlarını almak ve onları vince götürmek.

GÖREV SE2: FAKE TRUCE!
Otobüsü çalın, Redneck ve Zaibatsu'ları alın ve onları Scientist araştırma merkezine götürün. Çetelerden birinin yeteri kadar saygısını kazanamamış olmanız, onların bölgesinden geçerken yaylım ateşine tutulacağınız anlamına geliyor. Tabii bu durumda göreviniz ister istemez zorlaşıyor.

GÖREV SM1: LABRAT'S PLAN!
Takımınızı Zaibatsu'ya götürmek için büyük bir araç bulun; onu makinelilerle güçlendirirseniz hiç fena olmaz. Ortam havaya uçmadan dışarı çıkmaya bakın.



GOREV SM2: Bu bölümü geçmek istiyorsanız zaman bitmeden üç Loony'nin de dersini vermelisiniz. Neyse ki civarda arabanızı tamir ettirebileceğiniz birçok garaj var.

GÖREV SM2: GRAN'PA WE LOVE YOU!
Bağlantı kurabilmek için üç kaçak Loony'nin işini bitirmeli ve zamanında başlangıç noktasına geri dönmelisiniz. Arabanızı tamir etmek ve polislerden paçayı kurtarmak için yakındaki garajları kullanın. Bağlantıyı kurunca yaşlı Gran'pa'ya doğru hareket edin. Üsse geri dönerken Redneck'ler tarafından kovalanacaksınız; ama saldırıları zayıf kalacağından endişelenmenize gerek yok.

GÖREV SM3: REDNECK ATTACK!
Sağlam bir araba bulun (makinelili tercih edilir) ve olabildiğince çok Redneck'in canına okuyun. Zaman bitene kadar canlı kalabilirseniz bu görevden alnınızın akıyla çıkarsınız.

GÖREV SH1: TAXI TRAITOR TEST!
Size bu görev için tek tavsiyem var: sakın havuza düşeyim demeyin!

GÖREV SH2: WATER CARRY ON!
Scientist dostlarınızı alın ve kendinize güzel, sağlam bir minibüs bulun. Herkes binince Zaibatsu karargahına gidin ve H2000 Water'a doğru ilerleyin. Jeneratörü bulun ("H2000 Water" yazan büyük tabelanın yakınındaki uzun patikanın sonunda) ve onu havaya uçurun. H2000 tabelasına geri dönün ve son Scientist görevini de bitirin.

Çete: Zaibatsu

GÖREV ZE1: SCIENCE FRICTION!
Sağlam bir araba bulun ve batıya doğru ilerleyip büyük köprüden geçerek Redneck üssünün kalbine ulaşın. Bağlantının olduğu binayı bulunca nöbetçilerin işini bitirin ve Molotov'larını alın. Bağlantıyı kurunca Scientist üssüne doğru hareket edin. Kapının kilidini havaya uçurmak için Molotov kokteyllerini kullanın. Minibüsü park edin, bombayı kurun ve tabanları yağlayın.



GÖREV ZM1: Eğer Rednecker sizden nefret ediyorsa işiniz zor. Birkaç Scientist öldürüp onların saygısını kazanabilirsiniz.

GÖREV ZE2: FIRE TRUCK FUN!
Birkaç polisi peşinize takın ve bir garaj bulun. Sizi yakalamaya geldiklerinde dışarı çıkıp onları öldürün. Daha sonra arabanıza geri dönün ve onu boyatın. Artık başınızı belaya sokmadan polis arabalarından birini çalabilirsiniz. Polis minibüsünü bulun ve azıcık hırpalayın. Adam dışarı çıkınca işini bitirin ve minibüsünü "ödünç" alın. Onu Zaibatsu karargahına götürün ve sonra çıkıp donanımlı bir tane kamyon bulun. Zaibatsu üssünün birkaç blok güneyinde bir tane var. Onu alın ve alev silahı takılması için geri götürün. Yakın çevrenizdeki araçlara çok fazla zarar vermezseniz 30 Redneck'in işini kolayca bitirebilirsiniz.

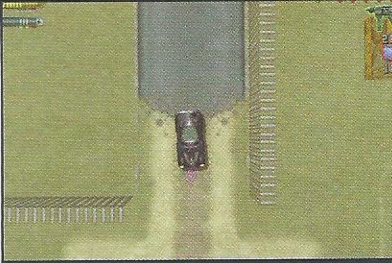
GÖREV ZM1: OPERATION Z!
İlk olarak kendinize sağlam bir araç bulun; mesela bir kamyon gibi. Daha sonra onu makinelilerle donatın. Bağlantının adamlarını halledin ve onu üsse geri götürün. Bir sonraki zaten çocuk oyuncağı; ama üçüncüsü eğer Redneck'ler sizden nefret ediyorsa tam bir kabusa dönüşebilir. Bu yüzden öncelikle birkaç tane Scientist temizleyin. Bu iş de bitince köprüyü geçerek Zaibatsu bölgesinden Redneck bölgesine geçin ve limonun olduğu yere gidin. Kaçmak için güneydeki rampadan uçmanız gerekiyor. Sabırlı olduğunuz sürece son araç size sorun çıkarmayacaktır. Römorksuz bir tır kapın ve karakola doğru hareket edin. Römorku olabildiğince dikkatli bir biçimde vince götürün ve sonra da polis arabasını



GÖREV ZE2: Bu görevde bir polis arabası çalabilmek için bir dizi polis temizlemelisiniz. Bu işten sonra bir alev silahı bulup bir sürü Redneck'in işini bitirmelisiniz. Yanık mı kokuyor?



GOREV ZM2: Bir SWAT minibüsü çalmak gerçekten kolay iş değil. Bunu yapmanın tek yolu gördüğünüz her SWAT elemanını öldürmek. Söylemesi yapmaktan daha kolay galiba.



GOREV ZM3: Bu göreve güzel bir limuzinle başlıyorsunuz. Daha sonra jeneratörlere ulaşabilmek için bir çok atlayış yapmanız gerekecek.

Zaibatsu karargahına teslim edin.

GÖREV ZM2: LAW ENFORCEMENT LARCENY!
Bu görevde bir SWAT minibüsüyle özel bir ajanın arabasını çalmanız gerekiyor. En kolayı bir garajın çevresinde takılıp bekldiğiniz araç gelene kadar kargaşa çıkarmak ve daha sonra da aracın sahiplerini devre dışı bırakmak. Bir boyama işleminden sonra aracı eve yollayabilirsiniz.

GÖREV ZM3: VALDEZ ALERT!
Sizi ve ekibinizi taşıması için bir limo bulun. Zaibatsu karargahının vinç bölümüne doğru gidin (haritanın doğu ucunda) ve rampayı bulun. Geri gelin ve gaza yüklenin. Eğer yeterli hıza ulaşmışsanız kendinizi bir sonraki binanın çatısında bulacaksınız. Scientist araştırma merkezinin duvarından içeri girene kadar gitmeye devam edin ve daha sonra herkesi arabadan çıkarıp iki jeneratörü bulun. En kuzeydekine ulaşmak için kutuların üzerinden zıplamanız gerekecek (tren yolunun batısındaki kapının üzerinden atlamalısınız); ama diğerini hemen doğuda bulabilirsiniz. İkisine de yok edince geldiğiniz koridordan dışarı çıkın ve görevi tamamlayın.

GÖREV ZH1: MURDER IN THE MALL!
Yine bir tane limo bulun (tabii onu ağır silahlarla donatmayı ihmal etmeyin) ve hedef istikamete doğru hareket edin. Hiçbir araç kullanmadan tam 100 tane Scientist gebertmelisiniz (tam bir kabus!). Yapabileceğiniz en iyi şey maksimum saygıya ulaşana kadar Zaibatsu temizlemek ve katliama başlamadan zırhla sağlık bonusunu bulmak.

GÖREV ZH2: DISTRACTION ACTION!
Olabildiğince silahlanıp ilk hedef istikametinize doğru ilerleyin. Önünüze çıkan polisleri öldürerek merdivenlerden yukarı çıkın (tabii yenilmezlik hapını aldıktan sonra). Batı kanadına doğru devam edip jeneratörün işini bitirin ve sonra hemen kamyona koşun. Sakın karakolda yakalanayım demeyin. Güney girişinden olabildiğince çabuk bir şekilde çıkın. Zaman bitene kadar sürmeye devam edin. İyi şanslar!



GOREV ZH2: Silahlara olabildiğince yüklenin; ihtiyacınız olacak. Ne yaparsanız yapın ama polis karargahında sıkışıp kalmayın.



GOREV ZE2: Bu görevde kendinizi Redneck üssünün tam kalbinde bulacaksınız. Temizlediğiniz nöbetçilerin Molotoflarını almayı unutmayın; kapıyı uçurup bombayı kurmak için onlara ihtiyacınız olacak.

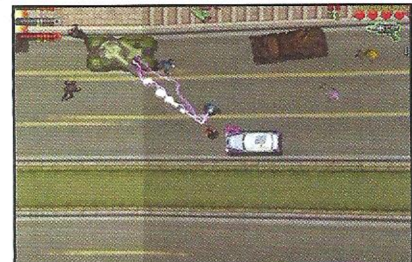
Industrial Sector

Çete: Russian Mafia

GÖREV RE1: MMM, RUSSIAN SAILORS
Bu görevde kesinlikle sabırlı olmalısınız. Polisleri işin içine karıştırmadıkça başınız belaya girmeyecektir; bu yüzden işi ağırdan alın ve kimseyi ezmemeye bakın. Satıcıların dördünü de bulunca alıp vince götürün.

GÖREV RE2: HOT DOG HOMICIDE!
İlk işiniz bir tane otobüs durağı bulmak. Durağı bulunca bir otobüsün gelmesini bekleyin ve onu kaçırın. Kaçırdığınız otobüsün içine yeterli insan binene kadar durakta bekleyin. Mezbahaya doğru hareket edin. Son olarak da hot dog minibüsünü şehrin öbür ucuna götürün.

GÖREV RM1: OFFICER DOWN!
Bu görev birazcık fazla çatışma içerdiğinden işe koyulmadan önce silahlanmanızı tavsiye ederim; başlangıç için makinelileri olan sağlam bir araba yeterli. Görevin başında belirtilen iki polis arabasından başka bir SWAT minibüsünü ve iki adet özel ajan arabasını da halletmek zorundasınız. Roketatarı bulmadan polisleri temizleme işine girmeyin.



GOREV RM3: Bu sefer gerçekten işiniz zor. Tek başınıza sadece bir bazuka kullanarak bir tankı yok etmek durumundasınız. İyi şanslar.

GÖREV RM2: KARMA ASSASSINS!
Bu görevdeki uğraşmanız gereken ilk olay birçok suikastçinin size teker teker saldıracağı bir Krishna tuzağı. Hepsinin işi bitince arabanızı bombalarla doldurun ve liderlerinin işini bitirmek için yola koyulun. Arkadaşlarını ezin ve otobüsünün yanında arabanızı patlatın. Bu onun icabına bakacaktır!

GÖREV RM3: TANKS A LOT!
Telefonların batısındaki roketleri alın ve hızlı bir araba bulun. Olabildiğince çabuk tanklara doğru hareket edin. Askerleri ezip arabanızı batı yönünde terk edin ve hemen tanklara doğru koşun. Eğer roketlerinden paçayı kurtarabilirseniz topların arkasından dolaşarak bazukanızla işini bitirin. Top size doğru dönünce de üzerinden atlayıp aynı işlemi tekrarlayabilirsiniz.

GÖREV RH1: VEDIC MASSACRE!
Büyük bir araç bulup çalın ve gerillalara doğru hareket edin. Hepsini alınca Krishna tapınağına gidin. Krishna'lara soldan, sağdan ve ortadan dalın; power-up'ları kullanmayı ihmal etmeyin. Zamanlayıcı başlayınca ya kaçın ya da Krishna saldı-



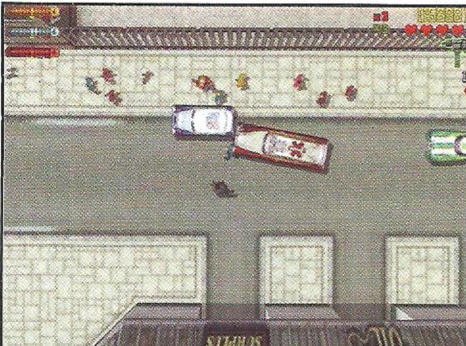
GÖREV KE2: Çilingir Leo'yu Rus mafyasının elinden kurtarmalısınız. Ona jeneratörü yok etmesi konusunda yardım ederseniz sizi takip edip kapıyı açmanıza yardım edecektir. Artık sıra Zaibatsu kamyonunu havaya uçurmakta.

rılarına karşı saklanabileceğiniz bir yer bulun.

GÖREV RH2: SUPER GRASS RESCUE!
Büyük bir araba bulup arkadaşlarınızın sizi beklediği Zaibatsu güç merkezine doğru hareket edin. Roketatarı veya Molotof kokteyllerini kullanarak jeneratörleri havaya uçurun. Daha sonra arkadaşlarınızla buluşup kapıya gidin. Üç suikastçinin saldırısına uğrayacaksınız; onlarla çok oyalanmadan bağlantınızla buluşmak için üsse geri dönün. Gerçek polislerin sizinle yakından ilgilenmesini istemiyorsanız devam etmeden önce garaja bir uğrayın. Muhbirin arabasını bulun ve polis arabanızın sirenini kullanarak yerini belli edin. Sireni duyup fren yapınca peşine takılın ve onu kıskıvrak yakalayın. Daha sonra kızartılması için onu Jerkov'un oğluna götürün.

Çete: Krishna

GÖREV KE1: COP CAR SCRAP!
Bir polis arabası çalarak işe başlayın ve sonra arabayı vince götürün. Arabanın boyası hakkında endişelenmeyin. Birkaç arabayı daha dağıtmak zorunda olduğunuzu düşünürseniz polislerin peşinize takılması sizin yararınıza olacaktır. Görevi tamamlamak için Sunbeam'i tatmin etmelisiniz.

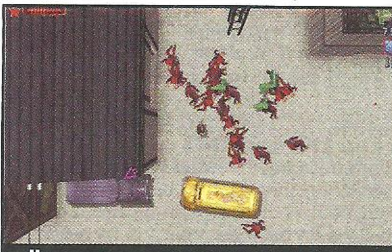


GÖREV KE1: Ne zaman işiniz acele olsa yolunuza mutlaka gereksiz tipler çıkar. Onları tereddüt etmeden ezebilirsiniz.

GÖREV KE2: DECONSTRUCTION YARD!
İnşaat bölgesine doğru hareket edin; bu görevde Çilingir Leo'ya ihtiyacınız var. Onu Rus mafyasının çöplüğünde bulabilirsiniz. Molotof kokteylleriyle vurmaya çalıştığı jeneratörü havaya uçurun; sizi takip edecektir. Onu kapıya götürün. Kapıyı açınca şantiyeye girin ve şantiye şefini temizleyin. Geriye sadece yakınlarda bulunan Zaibatsu kamyonunu yok etmek kalıyor.

GÖREV KM1: SUNBEAM CONTRACT!
Büyük araçla gidip Krishna'ları toplayın ve sonra Rus mafyasının bulunduğu bölgeye doğru hareket edin. Suikastçileri ortaya çıkarmak için birkaç Rus temizlemelisiniz. Suikastçileri gebertmek gayet kolay bir iş; ama yine de çevre sakinlerinin dikkatini çekmemek için dikkatlice nişan alın.

GÖREV KM2: COSSACK CONVERSION!
Arabanızı manyak gibi kullanıyorsanız ve iyi bir donanıma sahipseniz bu görevle ilgili çok fazla probleminiz olmayacaktır. Öncelikle Rus mafyasına ait bir kamyon çalmalısınız; yalnız son derece iyi korunduğunu söylemeliyim. Arabanızı silah dükkanına doğru sürün ve patlamadan önce olabildiğince fazla adam temizlemeye çalışın. Kamyonu alınca işler oldukça kolaylaşıyor. Eğer peşinizde polis varsa onu boyatmaktan çekinmeyin. Sizden tarafa geçenleri toparlayıp dönüştürme merkezine götürünce göreviniz bitiyor.



GÖREV KM2: Bu görev için iyi bir donanıma sahip olmalısınız. Zira Rus mafyasına ait bir kamyonu çalıp ortamdan sağ çıkmalısınız.



GÖREV RM3: Tanklar çok güçlü olabilir ama zayıf noktasına isabet eden tek bir Molotof kokteyli bir anda durumu değiştirebilir.

GÖREV KM3: CONVERSION EVASION!
Bir Krishna otobüsü bulun ve Krishna'ların tutulduğu Zaibatsu üssüne doğru harekete geçin. Şimdilik tanklara dokunmayın; bunun yerine otobüsü dışarıda bırakıp içeri girene kadar olabildiğince çabuk bir şekilde koşun. Tankları yok etmek için üç jeneratörü de bulun ve havaya uçurun; tanklara giden güç kesilecek ve işleri bitecek. Artık otobüse geri dönüp Krishna'ları toparlayabilirsiniz. Görevi tamamlamak için güvenli bir şekilde eve ulaşmanız yeterli.

GÖREV KH1: ROOFTOP RESCUE!
Eğer bu görevde doğru yöntemi uygularsanız işiniz kolay demektir; yoksa saçınızı başınızı yolabilirsiniz. Öncelikle Zaibatsu ile aranızı iyi tutmanız gerekiyor ki size sebepsiz yere ateş etmesinler. Krishna'ların bulunduğu binaya doğru hareket edin. Daha sonra bir blok kuzeye gidip merdivenlerden tırmanın ve güneydeki yoldan devam edin. Bu yol sizi Zaibatsu binasının çatısına çıkaracaktır. Nöbetçileri vurup Molotov kokteyllerini toparlamak için delikten aşağı atlayın. Onları alınca üç jeneratörü de yok edin ve aşağı atlayıp Krishna'yı takip edin. Dörtlü Zaibatsu sırasını görünce kokteyllerinizi kullanarak işlerini bitirin; yalnız arkalarındaki minibüsleri vurmamaya çalışın. Aşağı inip yolu tıkaması için ortadaki minibüse doğru ilerleyin. Artık limuzininize atlayıp Krishna'ları üsse geri götürebilirsiniz. Eğer yıpranmak istemiyorsanız hem polislerle hem de Zaibatsu'larla aranızı iyi tutun.

GÖREV KH2: POWER STATION!
Bir minibüs bulun, arkadaşlarınızı toparlayın ve enerji santraline doğru hareket edin. Tek yapmanız gereken yerleri belli dört nöbetçiyi bulup temizlemek ve yerlerine bombalar bırakmak. İşiniz bitince havai fişek gösterisini izlemek için kuleye çıkın.



GÖREV ZE1: Üçüncü arabayı da eve ulaştırıp görevi bitirmek istiyorsanız bu atlayışı iyi kullanmalısınız.



GÖREV ZM2: : İşte sizi demir yoluna çıkaracak yol; dar olduğuna bakmayın.

Çete: Zaibatsu

GÖREV ZE1: GRAND THEFT AUTO!
Rus makinelilerine çok dikkat edin. Batıya doğru olan geçitten kaçınıp bütün araçları tek parça halinde enerji santraline götürmelisiniz.

GÖREV ZE2: IT WAS AN ACCIDENT!
Rus minibüsünden çok uzaklaşmamaya bakın; zaten diğer her şey çocuk oyuncağı.

GÖREV ZM1: LOCK-OUT!
Bu görevde yapmanız gereken ilk şey minibüsün bulunduğu hapishaneyi kontrol etmek. Eğer el bombalarınız veya Molotov'larınız varsa iskeledeki Rus mafyasına mensup şahsiyetin işini bitirin; eğer yoksa bulmaya çalışın. Ön ve arka kapıyı kontrol ettikten sonra size arka kapıyı açacak olan kasa uzmanı Satchmo'yu almak için güneye gidin. Kapıda havaya uçacağından bir tane Kovski Bulwark (Rus mafyasının özel durumlarda kullandığı bir araba) bulmanız gerekecek. Bu araba sayesinde ikinci kapıdan geçebileceksiniz. Artık biraz hızlanıp dev rampayı kullanarak suyun üzerinden atlayabilirsiniz. Doğal olarak karşılaştığınız nöbetçilerin işini bitirin. Kamyonu ön kapıdan çıkarmadan önce iki jeneratörü de yok etmelisiniz. Çevredeki Molotof kokteyli fırlatan nöbetçilere dikkat edin. Onların kullanamadıkları kokteyllerle jeneratörleri havaya uçurun ve sonra kamyonla kaçın. Ne olduğu belirsiz arabalar kullanan Ruslar tarafından kovalanacaksınız; sakın dövüşmek için durmayın. Eve ulaşana kadar ayağınızı gazdan çekmeyin. Eğer kamyonu tek parça halinde teslim ederseniz kocaman bir 'aferin' alırsınız.

GÖREV ZM2: PAYBACK!
Bu görevin ilk bölümü gerçekten çok kolay; sadece ortalarda takılıp uyuşturucu işine bulaşmanız yeterli. Ama bozulmuş bir anlaşma yüzünden Rus mafyasından intikam almanız istendiğinde işler biraz zorlaşacak. Başlangıç için bir kamyon bulmaya ne dersiniz? Ön kapıdan güneye devam edin. Daha sonra sarı ve siyah duvarların arasından doğuya doğru ilerleyin. Artık kuzeydeki tren yolunu takip edebilirsiniz. Tünelden geçmek zorunda olduğunuzdan oraya girmeden önce trenin gelme ihtimalini aklınızdan çıkarmayın; yoksa ezilirsiniz. İstasyona varınca batıdaki iskeleye çıkın ve Rus kuvvetlerini bir güzel selamlayın. Bir Molotof kullanarak jeneratörün işini bitirin. Artık rahatsız edilmeden kamyonunuzla eve dönebilirsiniz.

GÖREV ZM3: GANG WAR!
Bir başka "insan ezme" görevi. 50 adet Krishna ve Rus üzerlerinden geçmenizi bekliyor. İşi bitirmenizin yıllar alması dışında diğer benzerlerinden pek bir farkı yok. En sevmedikleri çetenin elemanlarını temizlemeye başlayarak diğer çeteleri bir güzel yağlayın; böylece size ateş etmeye başlamaları daha uzun bir süre alacak. Muhtemelen birkaç kez araba değiştirmek zorunda kalacaksınız. Bu yüzden Krishna üssünün hemen güneyindeki garajı kullanmanızı tavsiye ederim.

**GÖREV ZH1:
I'D LIKE A TANK PLEASE BOB!**
İşte bu tam bir GTA2 görevi: bir tank çalmak. Öncelikle bir SWAT minibüsü ve bir özel ajan arabası bulmalısınız (artık ne yapacağınızı biliyorsunuzdur herhalde). Boyanmak için hazır bekleyen bir arabayla garajın etrafında takılın. Tanklar gelince birine atlayın ve sonra çabucak çıkıp arabayı boyatın. Artık tanka atlayıp keyfinize göre onu patronunuza teslim edebilirsiniz.

GÖREV ZH2: ARMY BASE ALERT!
Bu görevde zekanızı, çevikliğinizi ve biraz da patlayıcı kullanarak ordunun burnunun dibinden bir tank çalmak zorundasınız. Tankları yok etmek için roketleri kullanın ve askerlere de dikkat edin. Tanka ulaşınca alarm çalmaya başlayacak ve bütün ordu sokaklara dökülmeye başlayacak. En iyisi bir jip kullanarak en yakın garaja gitmek galiba. Hangi taktiği kullanırsanız kullanın sizi bu cehennemden kurtarmak için yeterli olmayacak. İyi şanslar... ihtiyacınız olacak.

PCG



GÖREV ZM1: İkinci jeneratöre ulaşmak için bu kutuların üzerinden atlamalısınız.

Mektup köşemiz sizlerin yoğun ilgisiyle karşılaşmaya devam ediyor. Biz de açıkçası bu ilgiden oldukça memnunuz. Bu sayede yaptıklarımıza karşı olumlu ya da olumsuz tepkilerinizi en kısa zamanda alabiliyoruz. Biz istiyoruz ki bu mektuplar hiç kesilmesin. En iyiyi gerçekleştirmek için emin adımlarla yürürken sizin de yanımızda olduğunu bilmek cesaretimizi ve çalışma isteğimizi daha da artırıyor.

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr

Değer mi?

Neredeyse 1.5 sene önce gazete bayisinde *PC Gamer*'ı görünce çok sevinmiştim. İşte en sonunda Türkiye'de de Amerika ve Avrupa kalitesinde bir oyun dergisi çıktı diye. Fiyatı biraz el yakıyordu ama hiç düşünmeden aldım ve eve gitmeyi beklemeden hemen açıp vapurda okuyuverdim. Çok güzeldi, en sonunda gereksiz yere geyiğe bulanmamış aşırı sululuktan uzak adam gibi bir dergi vardı karşımda. Bir sonraki ay hemen gazeteciye gittim, çıkmamıştınız. Sonraki gün bir daha gittim yine çıkmamıştınız. Çıkana kadar her gün bayiye gitmeye devam ettim çünkü ilk zamanlarınızda neredeyse ayın sekizinde çıkıyordunuz, önemli değildi yine de her gün gidip dergiyi soruyordum.

Derginin hala büyük eksiklikleri vardı, geç çıkmasını bir yana bırakın. Örneğin bazı çeviriler anlaşılamıyordu ve daha da önemlisi incelenen oyunlar 2-3 ay öncesinin oyunlarıydı ama editör yazısında çok yakında Amerika'daki sayıyı geriden takip etmeyeceğinizi, en yeni oyunların hemen çıktıkları ay tanıtılacağını yazınca tamam bu sorunda çözüldü o zaman dedim.

Aradan aylar ve aylar geçti *PC Gamer* 16. sayısını çıkardı bir yaşını geçti ama dergi ileriye gitmek bir yana gerilemeye başladı. Sayfa doldurmak için konulduğu bariz bölümler görmeye başladık önce. Bir oyun dergisinde fotoğraflarla bilgisayarınızı nasıl toplayacağınız anlatıldı. Hadi iyi bir oyun için iyi donanım düşüncesiyle donanım sayfalarınıza katlanabiliyordum - her ne kadar etrafta bu kadar çok bilgisayar dergisi varken bir oyun dergisinin 10-15 sayfa donanıma ayırmasını anlamayarak- ama sayfalar boyunca bir adamın elinde tornavida ile bilgisayarın nasıl toplanacağını bir oyun dergisinde görmek insanda farklı fikirler uyandırıyor.

Aylardır gelen rahatsızlık bu ay patladı. En kötüsü Strateji Rehberi 2000 adı altında neredeyse yaz başında çıkan oyunlar hakkında (*Driver, Homeworld* vb.) sayfalar boyu süren gereksiz açıklamalar ki sizi diğer dergilerden ayıran en büyük özellik tam çözüm gibi gereksiz bir uğraşıya en azından bu kadar çok sayfa hiç bir zaman ayırmamanızdı. Zaten derginin son sayfalarında verdiğiniz Strateji Rehberine birkaç tane daha oyun ekleyip ana bölüm diye koymuşsunuz. Hadi onu da anlıyorum, bu açıklamalara da ihtiyacı olan vardır hatta ondan daha önemlisi siz Amerika baskısında çıkan bu bölümü koymak zorundasınızdır. Ama Strateji Rehberinde sayfalar boyunca anlattığınız bir oyunun bir de inceleme bölümünde yer almasını hangi mantık açıklıyor? Ortalık *Unreal, Quake, Indiana Jones* gibi oyunlarla doluyken sizin hala *Driver*'ı, milletin on kez bitirdiği *Age Of Empires*'ı, *Free Space*'i açıklamanızı bir de yetinmeyip bunları strateji rehberinde açıklayarak eskimiş bir oyuna 10 sayfa ayırmanızı ne açıklıyor?

Bu gün derginizi elime aldığımda ilk kez çevirip kapağına baktım ve 2.650.000 TL'nin bu dergi icin değip değmeyeceğini düşündüm. Üzülerek söylüyorum ki hayır! Hayır en azından artık değmiyor. Türkiye'de gerçekten bir numaralı oyun dergisi olabilecekken ve şimdi yaptığınızı kat kat aşacak bir dergi yapabilecekken neden hala aynısınız anlayamıyorum. Nasıl olsa ne yapsam satar mantığı mıdır acaba? Eğer insanlar hala dergi alıyorlarsa bu insanların basılı bir yayını okumaktan duyduğu hazdır. Yoksa net uzerinde sizden çok çok daha güzel içeriğe sahip hem de Türkçe olan bir çok site var.

Umut ediyorum ki ileride daha güzel ve gerçekten doyurucu bir dergi çıkarırsınız. Ama şimdilik ben okuyucularınız arasından ayrılıyorum. 2.5 milyona çok daha zevk alarak okuyacağım başka dergiler var.

— Murat Sönmez, e-mail yoluyla

Sevgili Murat,
Herşeyden önce tüm eleştirilerini açıklayıp, mantıklı noktalara dayandırmış olduğun için teşekkür ederiz. Gerçekten üzerinde düşünülüp getirilmiş eleştirileri duymak dergimizi daha iyiye taşımak için bize yol gösteriyor.

Dergimizin ilk çıktığı günden beri olumlu yönde pek çok aşama kaydettiği bir gerçek. Orijinal derginin o ayki sayısını aynı ay burada çıkartıyoruz. İçeriğinin bir kısmı orijinaliyle aynı kalırken bir kısmında da kendi özgün metinlerimizi kullanıyoruz. Her ay bazı incelemeleri orijinalinden kullanırken diğerlerini gündemi yakalayacak şekilde kendimiz hazırlıyoruz. Yani şu anda Amerika'daki sayıyı geriden takip etmiyoruz. Doğrusunu istersen pek çok incelemeyi onlardan daha önce yayınlıyoruz.

Bahsettiğin adım adım bilgisayar toplama bölümüne gelince, donanım konusunda pek çok oyuncudan daha bilgili olabilirsin ama bize her ay gelen pek çok soru sadece parçaların bağlantılarıyla ilgili. Bir oyuncu bilgisayarına yeni bir parça aldığında (örneğin bir ekran kartı), her zaman bunu hangi slota takacağını, hangi kabloları nereye bağlayacağını, yazılımını nasıl tanıtacağını bilemeyebiliyor. PC Gamer'ın oyun dergisi olduğu bir gerçek, fakat istediğiniz bir oyunu oynamak için gerekli donanım da ister istemez gündeme geliyor. Bizim amacımız bir oyuncunun tüm ihtiyaçlarını (elimizden geldiği kadar) karşılayabileceğimiz bir dergi çıkartmak. Derginin yaklaşık 150-160 sayfa arasında olduğunu göz önünde bulundurursan sanırız 10-15 sayfalık oyunculara yönelik donanım köşesinin aslında çok da büyük bir oran tutmadığını görmüş olursun. Piyasada sırf donanımla ilgili pek çok dergi olduğu doğru

Ocak sayımızın kapak konusu:
En kapsamlı Strateji Rehberi 2000


Quake 2'de bu noktaya kadar gelebilmek için az uğraşmamıştık!

ama bu dergilerin yoğunlaştıkları konu sadece oyunlar değil. Bir oyuncunun yeni bir 3D oyunu oynamak için hangi ekran kartını alması gerektiğini düşünürken notebook'lar, Rambus'lar arasında kaybolmadan konsantre bir şekilde aradığı bilgiye ulaşabilmesini sağlamak amacındayız. Böylece belli bir ücret karşılığında edindiği oyun dergisinin yanında ekstra bir dergi daha almasına gerek kalmamış oluyor. Bu konuda aldığımız olumlu eleştiriler de piyasada oyunlarla ilgili uzmanlaşmış bir donanım bölümüne ihtiyaç olduğunu bize kanıtlıyor.

Strateji Rehberi konusunda ise; eğer dergimizi geçen yıldan beri takip ediyorsan veya orijinal Amerikan dergiyi izleme şansın olduysa, orijinalinde 5 yıldır bizde ise geçtiğimiz yıldan beri geleneksel bir şekilde her yıl Ocak ayında yılın en kayda değer oyunlarının strateji rehberlerinin toplandığı bir özel sayı çıkardığımızı farketmişsindir. Bu noktada verdiğimiz strateji rehberinin "yer doldurmak" gibi bir amacı olmadığı, dergiyi düzenli takip edemeyen okuyucularımız ve önemli oyunların strateji rehberlerini bir arada edinmek isteyen düzenli okuyucularımız için kapsamlı bir rehber amacı taşıyor olduğu da ortaya çıkmış oluyor.

Derginin fiyatı konusunda ise; bildiğin gibi orijinali Amerika'da yayınlanan bir dergiyi Türkiye'de çıkartıyoruz. Orijinal derginin fiyatı 7.99 iken Türkiye dergisi 4.99 fiyatına satılıyor. Burada dikkate alınması gereken nokta sayfa sayımızın editöryel olarak orijinal PC Gamer'dan ve diğer oyun dergilerinden daha fazla olması. Fiyatı artırıcı bu önemli etkene dolar üzerinden işleyen diğer masraflar da eklendiğinde Türk Lira'sı karşılığında çıkan bir derginin karşılaşacağı sorunlardan söz etmeye gerek yok. Bu bize en basitinden ürün ve oyun incelemelerinde taraflı davranmama hakkını sağlıyor. En gurur duyduğumuz özelliklerimizden biri ne olursa olsun objektif olabilmemiz. Bunu ve kalitemizi sürdürebilmek için ne yazık ki fiyatımızı dolara endeksli sürdürmek zorundayız. Sizden ricamız ise bu anlattıklarımız çerçevesinde fiyat konusunda bize anlayışlı davranmanız.

Dergimiz okurları arasından ayrılmaya karar vermiş olduğuna üzüldük ama bunun sebebi bir okuyucu kaybetmek değil, bir dostumuzu kaybetmiş olmak. Başka dergileri tercih etme kararını saygıyla karşılıyoruz. Umarız aradıklarını diğer dergilerde bulabilirsin. Ne zaman istersen PC Gamer her gün daha iyiye giderek en yakın gazete bayiinde olacak.

3D terimler

Sevgili *PC Gamer* çalışanları;

Derginizi ilk çıktığından beri takip eden ve beğenerek okuyan bir okuyucunuzum. Gerçekten işinizi çok profesyonelce yapıyorsunuz. Sizden bir ricam olacak. Bu 3D dünyasında anlamını bilmediğimiz çok terim var ve bunları tek tek sormak abes kaçar. Bu yüzden bunları açıklayan ve hangi grafik kartlarında çalıştığını anlatan bir kitap çıkartabilir misiniz? İsteğim çok zor gelebilir ama gerçekten böyle bir kitabın eksikliğini çok hissediyoruz ve inanın parayla satsanız bile alıcısı çok olacaktır (ilk önce ben tabii). Hem böylece durmadan aynı sorularla başınızı ağrıtmayız. Birkaç da sorum olacak cevaplarsanız memnun olurum.

1. Aralık CD'nizde verdiğiniz *Delta Force 2* demosu benim sistemde niçin çok yavaş çalışıyor ve sistemimde hiçbir sorun yok emin olabilirsiniz.
2. Grafik kartlarını test ederken *Quake3 Arena* kullanıyorsunuz. Bende kendi sistemimde bu testi nasıl yapabilirim (*Quake2*'de nasıl yapılıyor biliyorum).
3. *Shadowman* oyununu ne zaman inceleyeceksiniz (bende var oynuyorum da takılıp kaldım bir bölümde).

Bu arada kendi sistemimin özellikleri ise şöyle: Celeron 400 CPU, 64MB RAM, 4,3GB Quantum HDD, Creative 16 MB TNT2 M64 Ekran Kartı, Abit BH6 Anakart, Creative PCI 128 Ses Kartı, Philips 40X CD-ROM, Philips 104E Monitör ve Creative 2x2x24 CD-RW

Herşey için şimdiden çok teşekkürler, iyi çalışmalar dileğiyle...

— Mustafa Küçük, e-mail yoluyla

Sevgili Mustafa,
3D terimler hakkındaki isteğin aslında çok mantıklı. Donanım sayfalarımızda zaman zaman bu konu hakkında çeşitli bilgilere yer vermeye çalışıyoruz. Elinde tuttuğun sayımızda ki Voodoo ekran kartlarıyla ilgili yazıda bunun ufak çaplı bir örneğini görmen mümkün. Buna benzer örneklere sık sık yer vereceğimizden emin olabilirsin. Ancak özellikle istediğin bir bilgi varsa çekinmeden bize yazabilirsin. Sorularına gelince;
1. Delta Force 2 zaten yavaş çalışan bir oyun. Büyük ihtimalle Celeron 400 işlemcinin de bu yavaşlığa katkısı olacaktır. Ancak tekrar belirtmek gerekiyor ki Delta Force 2 zaten yavaş bir oyun.
2. Grafik kartlarını test ederken şimdilik Quake II kullanıyoruz. Ancak Quake III kullandığımızda sizleri bu konuda bilgilendirmeye çalışırız.
3. Ekim sayımızda Shadowman'in iki sayfalık bir incelemesi dergimizde yer almıştı. Ancak takıldığın yeri anlatarak bize başvurursan yardımcı olmaya çalışırız.

Oyun ve demo

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Özellikle sizlere çok darıldığımı belirtmek isterim. 2000 Ocak ayı sayınızda verdiğiniz CD'de en çok sevdiğim oyun olan *Age of Empires II*'yi görünce çok sevindim. Ama oyunda zar zor sizin önerilerinizle geçtiğim Castle Age'de yeteri kadar gelişince Town Center'a tıkladım, Imperial Age'e geçmemi sağlayan yere tıkladığım anda aynen şunu gördüm "Trial version doesn't let you go to Imperial Age"!!! Bunu görünce bilgisayarı parçalamamak için kendimi zor tuttum. Aslında sizin bir suçunuz yok. Ama siz değilmiydiniz oyunlarda "son tura geçemiyorsunuz, bu ne sinir bozucu birşey" diyen. Size sorum niçin dergide Imperial Age'e geçemeyeceğimizi yazmadınız?

Neyse bu konuyu kapatalım. Size birkaç sorum var;
1. Niçin *Fifa 2000* en güzel gol yarışmasında orijinal *Fifa 2000* istiyorsunuz?
2. Benim alacağım *Chessmaster 7000* ve *Age of Empires II*'nin beta olup olmadığını almadan anlayabilirmiyim?
3. Çıktığında *Warcraft III*'ün oynanabilir demosunu verecekmisiniz?
4. Nereden orijinal (spikerli) *Fifa 2000* alabilirim.

Ayrıca herhangi bir sayınızda (mümkünse gelecek ay) Delphi programlama diline birkaç sayfa ayırabilirmisiniz? Ve son olarak bir daha gelecek yıl *Fifa 2000* turnuvası düzenleyecekmisiniz?

Sizlere gelecekteki yayın hayatınızda başarılar dilerim, iyi çalışmalar.

— Arda Süar, İzmit



Uçmak kolay ama, zor olan uçarken golü atmak.

Sevgili Arda,
Okurlarımızın bize darılması isteyebileceğimiz en son şey. Bildiğin gibi oyunların demo versiyonları oyunu üreten şirketler tarafından yapılıyor ve nereye kadar gelineceğini de kendileri belirliyor. Demo versiyonlarında amaç yeni çıkan bir oyunu oyunseverlere tanıtmak ve onların beğenisini kazanmak. Bu sayede oyunseverler de almayı düşündükleri çeşitli oyunlar hakkında önceden fikir sahibi olabiliyorlar. Demo versiyonlar tabii ki oyunun küçük bir bölümünü kapsıyor ve oyuncuları merakta bırakacak yerlerde bitiyorlar. Bir çeşit pazarlama yöntemi diyebileceğimiz bu durum oyun firmalarının doğal bir hakkı. Bu konudaki uyarını dikkate almaya çalışacağımızdan emin olabilirsin. Sorularına gelince;
1. Fifa 2000 en güzel gol yarışmasında amaç, oyunseverleri orijinal oyun almaya teşvik etmek. Birçok kişiyi mağdur duruma düşüren kopya oyunların satışı ancak bu şekilde azalabilir. Fifa 2000 oyununu Türkiye'ye getiren Aral İthalat firması ile ortaklaşa düzenlediğimiz bu yarışma orijinal oyun bilincinin artmasına büyük katkı sağlayacaktır.
2. Kopya oyunların beta olup olmadığı sadece oynayarak anlaşılabiliyor. Hatta son zamanlarda çıkan bazı kopya oyunlarda "Final Retail Version" gibi yanıltıcı yazılara bile rastlamak mümkün. PC Gamer Kara Listesi'nde bu konuda sizleri elimizden geldiğince bilgilendirmeye çalışıyoruz.
3. Merakla beklediğimiz Warcraft III'ün demosunu biz de vermeyi isteriz. Ancak ikinci CD'mizde verdiğimiz tanıtım filmini beğeneceğini umuyoruz.
4. Orijinal Fifa 2000'ı birçok bilgisayarcıda bulabileceğin gibi artık büyük müzik mağazalarında da orijinal oyunlara rahatlıkla bulunabiliyor.
Delphi ve benzeri programlama dilleri bizim de ilgimizi çekiyor. Ancak son kullanıcıya yönelik bir oyun dergisi içinde bir programlama diline yer vermek birçok kişi için sıkıcı olabilir. Bununla beraber Delphi hakkında merak ettiğiniz ettiğin konuları bize yazarsan sana yardımcı olmaya çalışırız.
Bu yıl Fifa 99 Turnuvası'ndan daha iyi bir turnuvayla karşınızda olmak bizim de isteğimiz. Tahmin ediyoruz ki Fifa 2000 Turnuvası geçen yıl ki turnuvadan daha görkemli olacak.

Oyun fiyatları

Merhaba *PC Gamer,*
Böyle güzel bir dergiyi biz Türk oyun severlere sunduğunuz için size ben ve arkadaşlarım adına minnetlerimizi sunarım. Neyse..Uzatmadan sorularıma geçeyim;
1-Bende sizler gibi orjinal oyun taraftarıyım. Ancak fiyatları el yakıyor. Sizce orjinal oyun yayılırsa fiyatlarıda düşer mi?
2-Ben Linux kullanacağım. Ama galiba Windows ile birlikte çalışırsa çöküyor. Bunun için bir patch var (mış). Bunu indirebileceğim bir adres verirmisiniz?
3-*Half-Life*'ın görev paketi *Opposing Force* için *Half-Life*'ın tam sürümü ve bi-kaç patch gerekiyormuş. Bu patchleri nerden indirebiliriz.

— **Atayman Ersin,** e-mail yoluyla

Sevgili Atayman,
Övgülerin için teşekkürler. Biz de uzatmadan cevaplara geçelim :)
1- Orijinal oyunların fiyatlarının yüksekliği konusunda haklısın. Ancak ekonominin temel bir prensibi var. Bir ürüne talep yükseldikçe o ürünün fiyatı düşer. Yani orijinal oyunlar ne kadar çok satılırsa fiyat olarak daha ekonomik hale geleceklerdir.
2- Linux ile Windows'u birlikte kullanabilmek için herhangi bir patch'e gerek yok. İkisini birlikte sorunsuz olarak çalıştırabilirsin. Ancak Linux'un hard diskinde biraz yer kaplayacağını unutmamalısın.
3- Half Life'ı üreten firma olan Sierra'nın Internet sitesi sana bu konuda en iyi kaynak olacaktır. Onun dışında arama motorlarını kullanarak da istediğin şeylere ulaşman mümkün.

Tek çare orijinal oyun

Merhaba;
1. Son zamanlarda kopya oyunların çoğalmasından olsa gerek, artık son çıkan oyunların hepsi crack'lenerek piyasaya çıkıyor neredeyse ve bu oyunları maalesef yama yapamadığımızdan hataları ile birlikte oynamak zorunda kalıyoruz. Bunun bir çaresi var mı? Tek çare orijinal oyun mu?
2. *Tomb Raider: The Last Revelation*'da bir problemim var; suyun içine girdiğim zaman oyun kilitleniyor..??!! PII 233, 96 MB RAM ve 32 MB Diamond S540 S4+ Pro'ya sahibim. Grafik kartım ile alakalı olabilir mi? Net üzerinden son yamasını indirdim, ama yine de olmadı. Çözüm lütfen.
3. Fifa turnuvasından sonra bir de *Rouge Spear, Unreal, Q3A* turnuvalarını da mutlaka bekliyoruz sizden.
İyi çalışmalar.

— **Hakan Yılmaz,** e-mail yoluyla

Sevgili Hakan,
1. Aslına bakarsan eskiye oranla kopya oyunlarda azalma var. Bunda orijinal oyun getiren firmaların yasal çabalarının payı büyük. Bu oyunlara yama yapılamadığı gibi, oyunlar genellikle beta yani henüz bitmemiş sürümler olduğu için eksik oluyor ve hiçbir zaman tam zevk alınamıyor. Bunu yaşamanın tek yolu orijinal oyun. Hem tam oyunu oynayacak hem de her türlü yama ve add-on'u ekleyebileceksin. Ayrıca orijinal oyun olduğu için her türlü müşteri haklarından ve teknik destekten de yararlanabileceksin. Umarız orijinal oyunlar daha yaygınlaşır ve bu gibi sorunlar tamamen ortadan kalkar.
2. Konfigürasyonunun özelliklerine bakınca sorunun sistem kaynaklı olma ihtimalinin az olduğunu düşünüyoruz. Öncelikle oyunu tekrar kurmanı tavsiye ederiz. Tabii bu arada save dosyalarını da başka bir yere kaydetmeyi unutma. Yine aynı sorunla karşılaştığın takdirde elindeki CD'yi başka bir bilgisayarda kurman ve aynı yeri bir kere daha denemen gerekiyor. Böylece sorunun CD'den kaynaklanıp kaynaklanmadığını anlamak mümkün olur.
3. Fifa 99 Turnuvası'nın yoğun ilgi görmesinden sonra daha başka oyunların turnuvalarını gerçekleştirme konusunu biz de düşünmeye başladık. Böyle bir durumda popülerliği sebebiyle Quake III adaylar arasında favori görünüyor.


Bir İngiliz anahtarının bu kadar işe yarayabileceğini hiç düşünmemiştik.


İşte en iyi FPS'lerden biri: *Unreal Tournament*

Gaming Fiesta ve sonrası...

Selamlar...
Öncelikle güzel bir iş çıkarttığınız için sizi tebrik etmem gerekir. Sizinle çalışmak isterdim\istemiştim fakat okul nedeniyle Edirne'de olduğum için bu pek mümkün olmadı. Fakat derginizi çok yakından, ilk sayınızdan itibaren takip ediyorum. *Fifa 99* turnuvanız oldukça güzeldi böyle turnuvaların devamını dilerim ama olamayacak gibi gözüküyor. Çünkü ben FPS hastası biri olarak (diğer oyunları da oynarım ama FPS multiplayer tadı başka oluyor) bir *Half-Life, Q3* veya *Unreal Tournament* turnuvası düzenlemenizi isterim. Fakat bu tip oyunların Türkiye'de yetkili satıcısı yok. Bu yüzden sponsor alamayacak olmanız (*Fifa 99* - Aral gibi) bu durumu zora sokuyor. İkincisi Türkiye'de tutulan iki tür olduğu kanısındayım; spor (futbol), FPS (*Half Life*), strateji (*Starcraft-C&C*). Dergiler spor oyunlarına yeterince yer vermelerine rağmen FPS'ler hep geri planda kalıyor. Mesela siz *Half-Life* walk-thru yayınladınız fakat güzel bir *Half-Life* dosyası niye hazırlamayı düşünmüyorsunuz? Editörleriniz bir iki multiplayer maç yapana kadar böyle bir dosya hazırlayabilir. Özellikle net-cafe'lerin bol olduğu bir dönemde çoğu kişinin (benim çevremdekilerin en azından) böyle bir dosyaya ihtiyacı olduğu kanısındayım. Mesela cfg hazırlama yolları, silahların özellikleri ve aklıma gelmeyen bir çok özellik. Mesela küçük bir örnek vermek gerekirse *Half-Life*'ta (ve O4P'da) kafaya ateş edilince 3X damage verildiği ve en önemlisi duvardaki health ve Armor'ların (HeV), duvarın öteki tarafından alınması. Evet duvarın öteki tarafından health alabilirsiniz. Rakibi şaşırtmak için çok iyi bir yol. Mesela bunları bilen çok az kişi var. Ve Türkiye'de bunlardan bahseden bir tane oyun dergisi yok. Bence böyle bir dosya editörler tarafından hazırlanırsa daha güzel olur. Bu arada sizi ziyaret etmek, bir kaç el oyun oynamak isterim. Bu mail'i yayınlanması için yazmıyorum ama cevaplarsanız sevinirim. Başarılar...

— **KoRHan "GaMeR" GüZeL,** e-mail yoluyla

Sevgili Korhan,
Fifa 99 ***turnuvası için uzun uğraşlar verdik ama sonunda da gerçekten senin de belirttiğin gibi başarılı bir sınav verdiğimizi söyleyebiliriz. Biz aslında bu turnuvayı bir ilk olarak görmenizi istiyoruz. Bildiğin gibi oyun sektörü distribütörlerin de devreye girmesiyle son zamanlarda ülkemizde hızlı bir ivme kazanmaya başladı. Zaman içinde herşey yerli yerine oturunca*** **Fifa 99** ***turnuvasının bir dönüm noktası olduğu anlaşılacak. Sadece bu turnuva ile kalınmaması ve arkasından devamlarının gelmesi en büyük dileğimiz. Biz*** **PC Gamer** ***olarak bu konuda elimizden geleni gerçekleştirmeye çalışacağız. Niye*** **Fifa 99** ***diye sorduğunda cevap aslında ortada.*** **Fifa 99*'un en popüler ve en çok oynanan oyun olduğunu söylemek zor olmaz. Ancak inanıyoruz ki zamanla başka oyun türlerinden oyuncularda yeterli sayıya ulaşacak. Zaten aldığımız mektuplardan da bu potansiyelin hızla arttığını görüyoruz.***

Dergimizde mümkün olduğu kadar değişik türlere yer vermeye çalışıyoruz. Ancak bir kısmımız futbol oyunları konusunda uzman olmamamıza rağmen, hepimiz en az birkaç defa **Fifa 99** ***oynamışızdır. Bu da spor özellikle futbol oyunlarının bu konuda uzman olmayanların bile ilgisini çektiğini gösteriyor.***

Oyunlar hakkında ayrıntılı dosya hazırlama önerilerin için teşekkür ediyoruz. Bizim de bu tür düşüncelerimizin olduğunu belirtelim önce. Bunun ilk örneği ise (zamanlamamız çok iyi) **Half-Life.** ***Bu sayımızda*** **Half Life Opposing Force*'un geniş bir incelemesi ve Strateji Rehberi köşemizde yine*** **Opposing Force** ***hakkında detaylı bir dosya yer alıyor.*** **Team Fortress 2** ***hakkında da kafanızdaki birçok soruya cevap bulabileceğiniz bir bölümümüz var.***

Ayrıca okurlarımızı ziyaret amacıyla dergimize her zaman bekliyoruz.

Baldur's Gate

Selam,
Benim sorum *Baldur's Gate* ile ilgili:
1. Elimdeki *BG* versiyonunun dördüncü CD'sinde anlayamadığım bir problem var. Oyunda Cloakwood Ormanı'na ve Peldvale denilen yere girmeye çalıştığımda Windows bana "C++ BG.main.exe Runtime Error" diye bir hata mesajı veriyor. Bu hatanın düzelmesinin bir yolu var mı?
2. *BG*'in experience sınırlamasını aşmanın bir yolu var mı?
3. *BG*'i online oynayan kişilere nasıl ulaşabilirim?
4. *BG*'in kaç farlı versiyonu var? Bunların aralarındaki farklar neler ve en iyisi hangisi?
Bu sorulara en kısa zamanda e-mail yolu ile cevap verirseniz sevinirim. Herşey için şimdiden teşekkürler.

— **Ozan Selvi,** e-mail yoluyla

Sevgili Ozan,
1- Verilen hata mesajından sorunun yazılım kaynaklı olduğu anlaşılıyor. Bu durumda oyunu tekrar yüklemeyi deneyebilirsin. Ama "save" dosyalarını bir yere yedeklemeyi unutma ki daha sonra kaldığın yerden devam edebilesin. Aynı sorun yine devam ederse oyunu başka bir bilgisayarda oynamayı dene. Eğer orada da problem yaşarsan sorun CD'den kaynaklanıyordur.
2- Maalesef **BG*'nin experience sınırlamasını aşmanın bilinen herhangi bir yolu yok.***
3- **BG*'yi online oynayan kişilere ulaşmanın en kolay yolu üretici firma Interplay'in web sitesine girmek olacaktır.***
4- Oyunun şu anda tek bir versiyonu var ve bu da genel düşüncemize göre oldukça iyi bir oyun.

PCG


Sonbaharda piyasaya çıkacak *Baldur's Gate 2*'den güzel bir screenshot.

Hile Kodları

Dünya yetmez!

Arkadaşınız " ....(buraya adınızı yazın) şu oyunu gördün mü?" demesiyle birlikte, "ben onu çoktan bitirdim" karşılığını vermek için can atıyorsunuz öyle değil mi? Peki bir sorun kendinize, hatırlayın, bunca yıllık hayatınızda kaç oyun bitirdiniz? 5 mi 10 mu yoksa 20'mi? Biz hilelerle tam 750 oyun bitiren oyuncular tanıyoruz. İnanamadınız mı? İnanın! Sıkı bir hileci için bitirilemeyecek oyun yoktur. En zor olanlarını bile bir kaç hile ile pes ettirebilirsiniz. 750 X 30 saatten 22500 saatinizi ya da başka bir hesapla 95 gün 12 saatinizi bu oyunlara ayırmayı düşünmüyorsunuz öyle değil mi? Eğer cevabınız hayırsa o zaman tek yol kalıyor; hile yapacaksınız! İnanın hile kullanarak dünyanın tüm oyunlarını bile bitirmek çok kolay.

PRINCE OF PERSIA 3D

Aşağıdaki parametreleri ekleyerek dilediğiniz bölümden başlayabilirsiniz. Bunu yapmak için Prince of Persia'nın kısayoluna (eğer yoksa bir tane yaratıp masa üstünüze atın) sağtuşla tıklayın ve özellikleri açın. Özellikler penceresinde hedef bölümünde yazan yola aşağıdakileri ekleyin (sonuna). Bu sayede istediğiniz bölümden başlayacaksınız ama oynadığınız bölümü bitirince oyun tekrar 2. bölüme döneceğinden oyunu baştan sona oynayabilmek için sürekli bu hileyi kullanmak zorundasınız.

"geometry\rooms\prisonfix"
"geometry\rooms\ivorytwr"
"geometry\rooms\cistern"
"geometry\rooms\palace2"
"geometry\rooms\palace3"
"geometry\rooms\palace4"
"geometry\rooms\roof1"
"geometry\rooms\cityanddocks"
"geometry\rooms\dirig1a"
"geometry\rooms\dirig1b"
"geometry\rooms\dirig2"
"geometry\rooms\dirigfinale"
"geometry\rooms\ruins"
"geometry\rooms\cliffs"
"geometry\rooms\solar1"
"geometry\rooms\moontemple"
"geometry\rooms\finale"

DRIVER

Aşağıdaki kodları High Score tablosuna ad olarak girin.

ANJW16696 – Oyuna aranan biri olarak başlarsınız
NJW280172 – Arabalar daha hızlı gider
RUS3L – Ölümsüzlük sağlar
WAC271074 – Polisleri yok eder

TONIC TROUBLE

Oyun esnasında aşağıdakileri girebilirsiniz.

SUPERED – kahramanımız güçlenir
ALLPOWERS – Tüm bonusları verir
MODEFLY – uçmanızı sağlar
FULLLIFE – gücünüzü doldurur

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Aşağıdaki kodları dört no'lu oyuncunu adı olarak yazdığınızda işlerlik kazanacaklar.

WORLD CLASS – A8 şampiyonası açılır
MAX POWER – Citroen wrc'yi kulllanabilisiniz
THROW ME A BONE – Citroen saxo wrc'yi kullanabilirsiniz
TURBO CHALLENGE – Time trial ve single race modlarında A8 arabalarını kullanabilirsiniz
ARCADE UNLIMITED – Arcade modundaki enerjiyi sonsuz yapar
GIVE ME TIME – Arcade modunda "T"ye basarak fazladan servis süresi alırsınız
GROUP B – Gizli araba
MOOSERATI – Gizli araba
LAMBAAGHINI – Gizli araba

SWAT 3

Oyun esnasında "shift" ve "é" tuşlarına basarak konsolu açın. Konsolda dilediğiniz hileyi girebilirsiniz.

iamleet – Görevi derhal kazandırır
swatlord – Tüm ekip ölümsüz olur
biggerpockets – Sonsuz cephane
casual – Takımınız iç çamaşırlarıyla kalır
doubleshot – Silahlar daha seri ateş eder
nc17 – Yaralanınca akan kanlar artar
noshades – Gece görevleri aydınlıkta oynanır
hotstuff – Şüpelileri öldürmek zorlaşır
justin – Şüpeliler asla teslim olmaz
rabies – Katil fareler

PHARAOH

Oyun esnasında [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C tuşarını basılı tutun ve daha sonra dilediğiniz kodu yazın.

Fury of seth – tüm askeri gemileri yokeder
Living large – tüm evler gelişir
Pharoahs tomb – bölümü geçersiniz

QUAKE 3: ARENA



Beklee, biraz daha yakınına geleyim ! "god" yazdım beklee!

Gizli karakter
"é" tuşuna basarak konsolu açın ve "/model sarge/krusade" yazın

Tüm silahlar
Konsolu açın ve "/give all" yazın

Ölümsüzlük
Konsolu açın ve "/god" yazın

Ayrıca konsolda /give yazdıktan sonra istediğiniz nesnenin adını yazarsanız ona sahip olursunuz. Örn: medikit, armor, shotgun vs.

SIM THEME PARK

Oyundaki bug'lar sağolsun kolay para kazanmak için çok fazla uğraşmanız gerekmiyor. İlk olarak bir "Puzzle Slideshow" açın ve meraklı bir müşterinin gelmesini bekleyin. Adamımız bulmacalarla uğraşırken oyun ücretini 10.000$'a yükseltin. Herşeyden habersiz olan müşteri çıktığında 10.000$'ı bayılacaktır. Bunu dilediğiniz kadar tekraralayabilirsiniz. Bu sayede zengin olmak artık çok kolay.

3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS

Oyun esnasında "p"ye basarak oyunu durdurun ve kodları girin

BOUNCY – Araçlar ve yol kenarları daha esneklesir
STICKY – Araçların çekiş gücü artar
SLIPPERY – Çekiş gücü azalır
TURBO – Aracın hızı iki katına çıkar
WAR – Herkese sonsuz roket
GHOST – Hiçbir araç kaza yapmaz
MOON – Yerçekimi azalır
HEAVY – Yerçekimi artar
HITME – Bilgisayar sürücüleri önlerine çıktığınızda çarparlar

INTERSTATE '82

Sim hileleri

Oyun esnasında ESC'e basarak girdiğiniz ekranda bu hileleri yazabilirsiniz

KISS – Hedef aldığınız aracı yok eder
LOVE – Radardaki tüm düşmanları yok eder
CUDDLE – Bulunduğunuz araçta ölümsüz olursunuz
HUGS – Dostlarınızı ölümsüz yapar
CARESS – Cephananizi doldurur
IMLAME – Görevi kazandırır
SYRUP – Tüm yapay zeka araçlar durur
MRFREEZE – Yapay zeka için zaman durur
NUKEME – İntihar

BATTLEZONE 2

Tüm kodlar için CTRL ve é' basıp konsolu açın ve hileyi girin

game.cheat bzbody – Sonsuz kalkan
game.cheat bzfree – Sonsuz pilot, kaynak
game.cheat bzradar – Haritayı açar
game.cheat bztnt – Sonsuz cephane
game.cheat bzview – Comsat link verir.

NBA LIVE 2000

Michael Jordan
Michael Jordan'ı açmak için superstar modunda teke tekte yenmeniz gerek. Bunun en basit yolu puan limitini 11'e indirdikten sonra oyun içinde Michael'i seçip 10 sayı yemek. Daha sonra diğer oyuncuyu seçip tek sayı yapabilirseniz Michael'i yenme şansını elde edebilirsiniz.

Isiah Tomas
Super star modunda ard arda onbeş top çalarsanız Isiah Thomas açılır.

RAYMAN FOREVER

Raylives – 99 hayat
Raypoint – Maksimum güç
Goldfist – Altın Yumruk
Power – Tüm normal güçler

Aşağıdakileri yazarken Tab'e basılı tutun.

Points – Maksimum enerji
Goldens – Tüm ekstra altınları görmek
lives05 [backspace] – 5 ekstra hayat
lives20 [backspace] – 20 ekstra hayat
lives50 [backspace] – 50 ekstra hayat
moveray [backspace] – Serbest hareket için cursor tuşlarını kulanın.

Aşağıdaki kodları oyun sırasında yazın:
[F1] – Top şeklini değiştirin
2 (Normal numaralar) – Uçan top
1 (Normal numaralar) – Normal top

Delikleri kaldırmak:
Topu herhangi bir deliğe sokun sonra iki kere Escape'e basın. Oyun boyunca o delik geçersiz olacaktır. Tekrar aktif yapmak için çıkın ve programı yeniden başlatın

Rock Fantasy masasındaki tüm ışıkları yakmak:
Topu, Stage Cannon içine atın ve ESC'e iki defa basın. Masadaki tüm ışıklar yanacak. Işıkları kapatmak için quit ile çıkın ve oyuna tekrar girin.

Urban Chaos masasında kurşun geçirmez yelek kazanmak:
[Down] tuşuna basarak istediğiniz kadar yelek elde edebilirsiniz.

Medieval Knights masasındaki ejderhayı çıkarmak:
Ejderhanın masanın ortasında görünmesini sağlamak için D tuşuna basın

VIRUS 2000

Aşağıdaki kodları oyun sırasında yazın:
CHEATSEQ – Tüm hileler aktif hale gelir.
HHROQTAT – Tüm silahlar
CCHASERQ – Tamir
TERHSRER – Level atlama
HERHSORE – Bulunulan level'i bitirir
QHEROEST – Tüm level'leri bitirir
HTARSREC – Kargo

B-HUNTER

Oyun sırasında aşağıdakileri yazın:

IABAT – Pilot BAT aracı
IADQD – God Mode On/Off
IAKFA – Tüm silah ve cephaneler

A-10 CUBA

Invincible Aircraft modunu seçin ve aşağıdaki kodları uçuş sırasında girin:

[Ctrl] + [Tab] – İrtifaya extra 500 feet ekler.
[Ctrl] + [Tab] + S – Slow Motion Mode
[Ctrl] + [Tab] + X – Joystick aktif olur

INDIANA JONES: THE INFERNAL MACHINE

Aşağıdaki hileleri yazmak için oyun sırasında F10 tuşuna basın:

talkit_marion on – God Mode
urgon_elsa – Tüm silahlar
azerim_sophia – Sağlık ve afiyet!
nub_willie – Serbest ipuçları.

HALF LIFE: OPPOSING FORCE

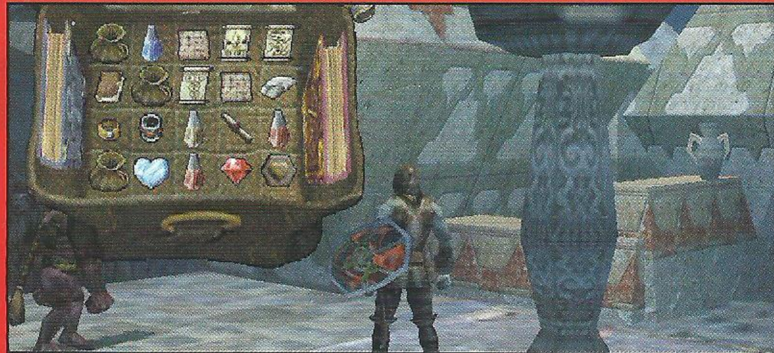

Elinizdeki hilelerle bu canavarın işini İngiliz anahtarıyla bile görebilirsiniz !

Oyuna "hl.exe -dev -console -game gearbox" komutunu içeren .exe dosyası ile başlayın.
Bunun için Half-life OpFor dosyasının "shortcut properties" indeki "Target" kısmına şu eklemeyi yazın:"-dev -console -

ULTIMA 9

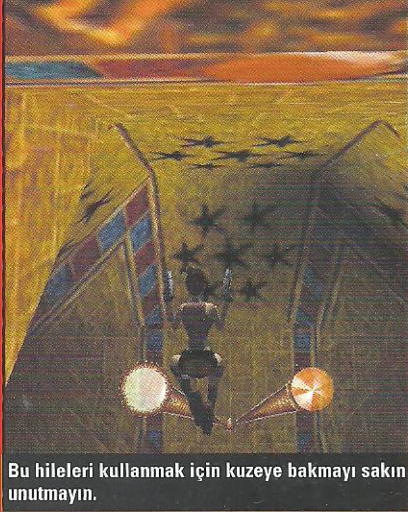
Ultima 9'un directory'sinde yer alan default.kmp dosyasını herhengi bir text editör veya Wordpad ile açın. Aşağıdaki satırın altına şu kodları yazın: [Cheat Commands]

alt+shift+i = avatar ölümsüzlük
alt+shift+l = avatar uçma özelliği
Oyun sırasında bu kodları aktif hale getirmek için: ALT + SHIFT + "I" ve ALT + SHIFT + "L" kombinasyonlarını kullanın.
Ayrıca yine aynı komut satırının altına aşağıdaki kodları da yazabilirsiniz:
pass_one_hour
unpass_one_hour
sunrise_sunset
pass_one_minute
unpass_one_minute
toggle_sun
toggle_wind
toggle_storms
toggle_avatar_fast


Bu muhteşem oyunda çok zorlanıyorsanız birde alt+shift+i hilesini kullanın.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Enter'a basın ve aşağıdaki kodları girin.


Bu hileleri kullanmak için kuzeye bakmayı sakın unutmayın.

BÖLÜM GEÇME

Lara'yı tam olarak kuzeye baksın. Bunu pusulanıza bakarak ayarladıktan sonra "load" ekranına geçin. H, E, L ve P tuşlarını basılı tutun. Tuşları bıraktıktan sonra "inventory"den çıkın, diğer bölüme geçeceksiniz.

SONSUZ CEPHANE

Lara'yı tam kuzeye döndürün. Küçük sağlık çantasını seçin ve G, U,N, S tuşlarını basılı tutun ve bir süre sonra serbest bırakın.

TÜM SILAHLAR

Sonsuz cephane kodunu aktive ettikten sonra sağlık çantasını seçin. W, E, A, P, O, N, S tuşlarını basılı tutun.

Bu hilelerin çalışabilmesi için tam olarak kuzeye baktığınıza emin olun. Tam kuzeye döndüğünüzde pusulanızdaki ibre saydam olacaktır.

game gearbox"
Console eklentisi ile aşağıdaki hilelere ulaşabilirsiniz:
IMPULSE 101 – Tüm silahlar ve cephane.
/GOD - God mode.
/NOCLIP – Duvarların içinden geçme ve uçma.
/NO TARGET – Düşmanlar sizi umursamaz.
/MAP xxxx – XXXX. No.lu harita
/GIVE xxxx – XXXX. No.lu malzeme
/GIVE WEAPON_X –
X yerine aşağıdakileri yazın.
GRAPPLE
KNIFE
PIPEWRENCH
EAGLE
M249
SNIPERRIFLE
DISPLACER
SHOCKRIFLE
SPORELAUNCHER
/GIVE AMMO_556: M249 için cephane.
GIVE AMMO_762: Sniper rifle'a cephane.

Gizli ses dosyası:
Opposing Force'un ana karekterine yaklaşın, arka plandaki tersten çalan "To win the game you must kill me Randy Pitchford" sözlerini duyacaksınız. Randy Pitchford, Gearbox Software'in programcılarından birisinin ismi.

ASHERON'S CALL

Aşağıdaki kodları oyun sırasında yazın:

ATOYOT* - Karakteriniz zıplayıp havada donar.
YMCA - Karakterinizin elleri parlar. Karakteriniz The Village People'ın "YMCA" dansını yaparak ilerler ve ilerledikçe arkasında parıltılı izler bırakır.
TEAPOT - Karakteriniz "I'm a little teapot" şarkısını söyler.
SNOWANGEL - Karakter snowangel yapar.

F-16 MULTIROLE FIGHTER

Mesaj konsolu için T tuşuna basın:

you got what i need – Sonsuz cephane
food goes here – Uçağı yeniden yükler
big gulp – Yakıt ikmali
youre here forever – Ölümsüzlük
damn that corner – Çarpışmaları iptal eder
chiliburger – Uçağı tamir eder
spindive – Uçağınız vurulmaz
upside down – Ters uçuş için otomatik denge
paperairplane – Kağıt uçak

F-22 LIGHTNING 3

Ctrl-Enter'e basın ve tüm hileleri küçük harflerle yazın ve Enter'e basın (küçük harflerle yazmazsanız hileler çalışmaz).

the truth is out there – Sonsuz cephane
fight the future – O anki cephanenizi yeniler.
black oil – Yakıt ikmali
trust no one – God Mode
i want to believe – Çarpışmalar iptal olur.
this isnt happening – Uçağınızı tamir eder.
Ghostpit – Görünmez uçak.

THE WHEEL OF TIME

Aşağıdaki hile kodlarını "~" tuşu ile açacağınız konsola yazabilirsiniz:

god - God Mode
allammo – Tüm cephane ve silahlar
ghost – Duvarların içinden geçebilme özelliği
fly – Uçma modu
walk – Yürüme modu.
behindview 1 – Karakteri arkadan görme
behindview 0 - Normal görüş
playersonly – Zamanı dondurur.
invisible 1 – Sizi görünmez yapar.
invisible 0 – Sizi tekrar görünür yapar.
killall [class] – Bir grubun tüm karakterlerini öldürür.
killpawns – Tüm canavarları öldürür.
slomo X - Oyun hızını X'e göre ayarlar (1.0 normal)
summon [class] – Seçilen grubun tüm karakterlerini arttırır.
switchlevel [new level] – Bir başka level'e atlamanızı sağlar.

F.A P. FOOTBALL MANAGER 2000

Aşağıdaki parametreleri oyunu başlatan short-cut'a yazın. Örnek:
C:\Program Files\EA SPORTS\FA Premier League Football Manager 2000\football-manager2000d.exe" /fastbuild777 /cash777 /showstat777

/fastbuild777- Daha hızlı takım kurma
/cash777- Daha fazla nakit para
/showstat777- Araştırmadığınız oyuncuların istatistiklerini gösterir.
/nolimit777- Para limitini ortadan kaldırır.
/nosackwarnings777- Klüp patronu sizi uyarmaz.
/alwayswin777- Takımınız her zaman kazanır.
/alwayslose777- Takımınız her zaman kaybeder
/sacked777- İşinizi kaybedersiniz

FALCON 4.0

Oyun esnasında "revenge" yazarsanız cephaneniz tümüyle dolacaktır.


Falcon 4.0. Bu rakipsiz oyunu daha da zevkli hale getirmek isterseniz hilemizi kullanın!

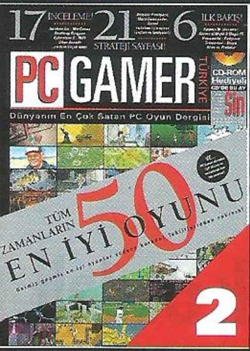
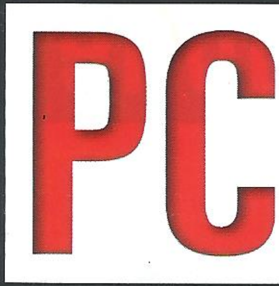
HANGİNİZ OYUN DEHASI?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O halde Strateji Merkezi, sizi Ayın İpucu Klubü'nde görmek istiyor.

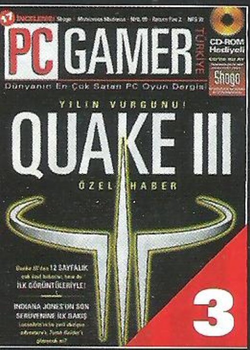
Her ay günümüz oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip kazanan şanslıya kanını donduracak hediyeler yolluyor. PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları, süpriz oyunlar bunlardan yalnızca birkaç tanesi...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli İstanbul veya *pcgamer@pcgamer.com.tr*

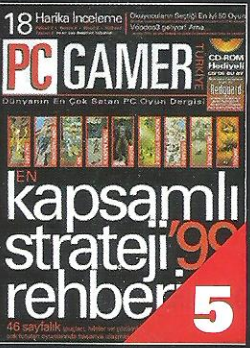
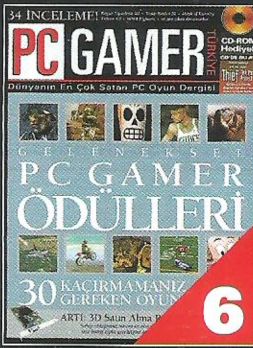
PC GAMER TÜRKİYE Abone Formu


ESKİ SAYI İSTEK FORMU




PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

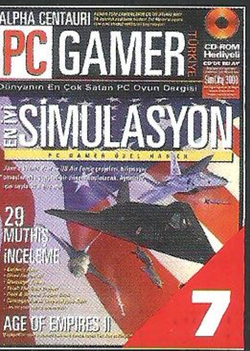
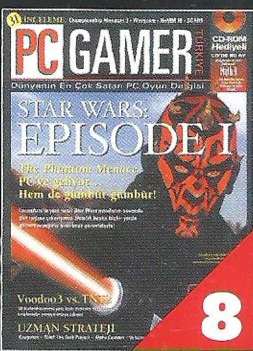



1.750.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :
Firma :
Adres :

Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Vergi Dairesi : No:

Kredi kartımdan..........TL. alınız

Kredi Kart No: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ SKT: ☐☐/☐☐

Banka hesabınıza..........TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR:

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15




Eksik sayılarınızı işeretleyin, adresinize gönderelim

Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat:4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 219 00 85

Reklam & Ürün İndeksi

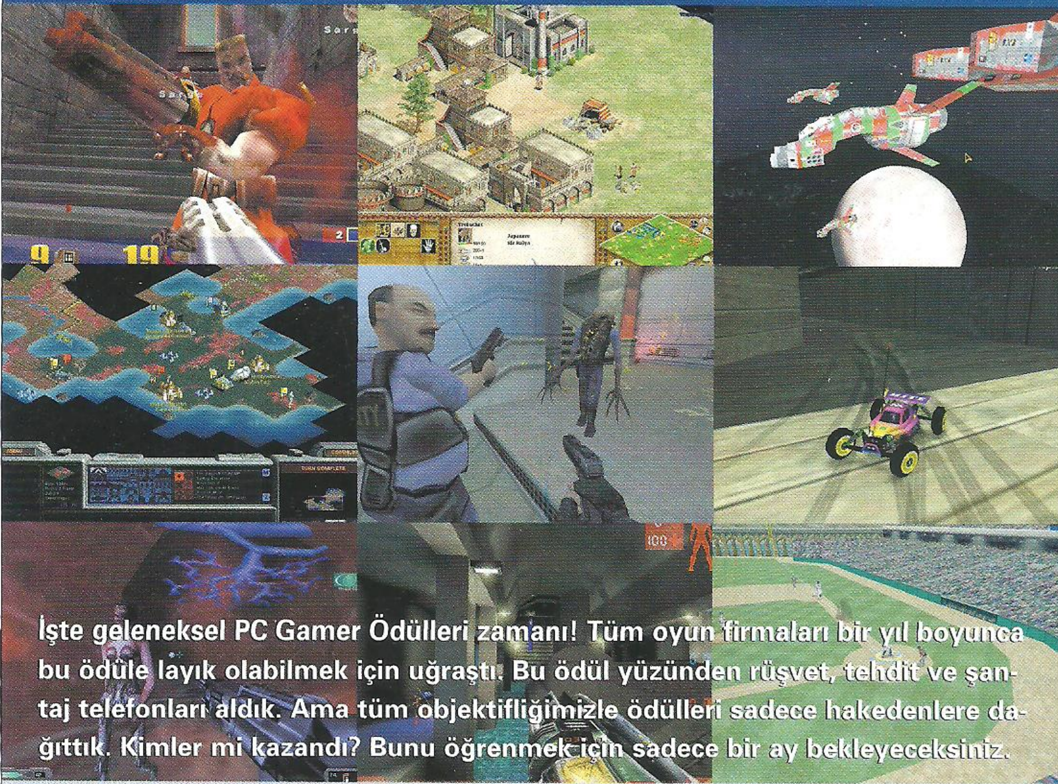
FİRMA	ÜRÜN	SAYFA	TELEFON
Reklam			
Aod	Cd Çoğaltım	42	0 212 555 48 17
Aral İthalat	The Sıms	A.K	0 212 659 26 73
Bsa	Suç Ve Ceza	46	0 212 272 22 39
Crazy	Streetwear	41	0 212 292 97 51
Creatıve	Webcam	103	0 212 212 98 50
Creatıve	Cd-Rw Blaster	101	0 212 212 98 50
Eksen Bilgisayar	Om-Sistem Fiyatları	4 – 5	0 216 418 94 55
Hit	Uluslararası Eğitim Programı	50	0 212 296 46 00
Medya Bilgisayar	Sistem Fiyatları	38 –39	0 216 414 13 22
Mıchelangelo	İnternet Pazarlama	45	0 216 386 51 37
Mıcrosoft	Sdewınder	Ö.K.I	0 212 258 59 98
Milliyet	Oku Takip Et	A.K.I	0 212 505 67 11
Multımedya	Monaco Speaker	97	0 212 212 98 50
Multimedya	3dfx	95	0 212 212 98 50
Phılıps	Monitor	11	0 212 217 29 24
Rönesans Fuarcılık	Compex	49	0 212 235 82 20
Sentim	Krn	9	02164157979
Sky	Doğal Ses	23	0 212 225 68 08
Odyssey Entertainment	Shadow Company	34-112	0 212 219 19 40
Odyssey Entertainment	Tonic Trouble	31-136	0 212 219 19 40
Odyssey Entertainment	Bir Dakika	57	0 212 219 19 40
Odyssey Entertainment	Oyun Programcısı	58	0 212 219 19 40
Tadım	Stress	18	0 216 446 22 60
Turcom	Winsoft	27	0 216 330 57 83
Yok Yok Int.	On Line Alışveriş	53	0 212 219 19 40
İNCELEME			
Boğaziçi Bilgisayar	Saitek R120 Wheel	109	0212 217 29 29
Boğaziçi Bilgisayar	Saitek P100 Gamepad	109	0212 217 29 29
Çizgi Elektronik	Asus V6600 Deluxe	100	0212 273 14 91
GenpaCom	Creative 8432 CD-RW	107	0212 288 10 78
Karma	Toshiba XM-7205B	107	0212 233 30 30
Microsoft Türkiye	Microsoft SideWinder	105	0212 258 59 98
Multimedya	AverMedia TVPhone98	110	0212 216 45 68
Multimedya	Diamond HomeFree Phoneline	108	0212 216 45 68
Multimedya	Diamond Savage Xtreme	106	0212 216 45 68
Multimedya	PixelView TV PAK	110	0212 216 45 68
Sardes	Gravis Xterminator	108	0232 462 69 73
Sentim	KRN Miracle Hunter	104	0216 415 79 79
TurCom	Leadtek WinFast 4Xsound	106	0216 330 57 83
TurCom	Leadtek WinFast GeForce DDR	102	0216 330 57 83

GELECEK SAYI

18. sayımız 28 Şubat'ta Bayinizde... Kaçırmayın

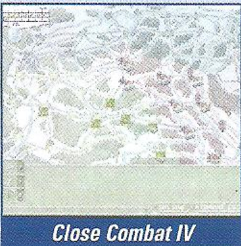
Siz bu dergiyi okurken biz çoktan önümüzdeki sayının hazırlıklarına başlamış olacağız. *PC Gamer* ödüllerini kazanmak kolay kolay her oyuna nasip olmaz. Ödüllerimizin hangi oyunlara verileceğini ve gelecek ay hangi incelemeleri dergimizde bulacağınızı merak ediyorsanız bu sayfamıza göz atın.

PC Gamer Ödülleri Zamanı

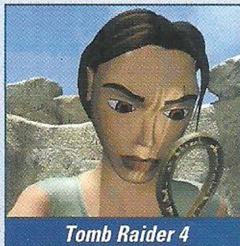


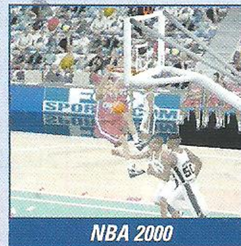
İşte geleneksel PC Gamer Ödülleri zamanı! Tüm oyun firmaları bir yıl boyunca bu ödüle layık olabilmek için uğraştı. Bu ödül yüzünden rüşvet, tehdit ve şantaj telefonları aldık. Ama tüm objektifliğimizle ödülleri sadece hakedenlere dağıttık. Kimler mi kazandı? Bunu öğrenmek için sadece bir ay bekleyeceksiniz.

ARTI... GELECEK SAYIMIZDAKİ YENİ İNCELEMELER:


Close Combat IV


Planescape: Torment


Tomb Raider 4


NBA 2000

...VE DAHA FAZLASI!

PC GAMER TÜRKİYE
ŞUBAT 2000

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

GENEL KOORDİNATÖR
Bülent Çevik

YAYIN KOORDİNATÖRÜ (Sorumlu)
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Burak Akmenek
Editör • Ümit Öncel
Editör • Murat Okan
Editör • Timur Erbil
Editör • Fatih Yaşar
Editör • Ersin Erenözlü
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu

GRAFİK TASARIM
Musa Tambaş • Özgür Ceylan • Mithat Balkaya

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Cüneyt Halu • Mehmet Günal
Mert Güner • Ahmet Bakioğlu
Güven Çatak • Mustafa G. Balkaya

REKLAM
Reklam Müdürü • Sevda Turgut
Müşteri Temsilcisi • Ali Özbay
Müşteri Temsilcisi • Petek Candar

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞKANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

MİLLİYET GAZETESİ ANA SAYFASI


Back

Forward

Reload

Home

Search

Netscape

Images

Print

Security

Stop

Netsite : http://www.milliyet.com.tr What's Related

WebMail Contact People Yellow Pages Download

www.milliyet.com.tr



OKU

Milliyet'i İnternet'ten oku.

TAKİP ET!

Tüm gelişmeleri anında takip et.



http://www.milliyet.com.tr